

Порох и письма

Ролевая игра о Первой мировой

**Автор:
Егор Мельников**

Создатели

Текст и особые правила: Егор Мельников

Система игры: Cortex Plus Heroic Roleplaying, разработанная Кэмом Бэнксом, Робом Донохью, Уиллом Хайндмарчем, Джессом Скоблом, Мэттом Форбеком и Филиппе-Антуаном Мёнардом

Многие эпизоды предлагаемого сценария вдохновлены творчеством Михаила Шолохова, воспоминаниями Вадима Белова, архивом русской революции Иосифа Гессена и реальными фронтовыми письмами Первой мировой.

Содержание

Введение	4
• Формат	5
Глава первая: Война, которой могло не быть	7
Глава вторая: Потерянное поколение	18
Событие: Сегодня люди, завтра прах	37
• Акт первый: Сума, набитая головами людей	45
• Акт второй: Слепое похмелье	92
Приложение: Как играть в Cortex Plus Heroic Roleplaying	150

Введение

Говорят, друг Катулла и Цицерона, римский историк Корнелий Непот, как-то сказал: “Хочешь мира – готовься к войне”. Это, казалось бы, противоречивое выражение как никакое другое характеризует обстановку накануне Великой войны.

Начало двадцатого века. Наука, искусство и технологии развиваются семимильными шагами. Культура находится на своём пике. В коридорах престижных университетов учёные обсуждают квантовую теорию. На званых ужинах входит в моду позвать фотографа. Имя братьев Люмьер не сходит с уст интеллектуалов, с упоением говорящих о будущем кинематографа. Вдохновлённые разработками инженеров, физиков и психологов, выдающиеся поэты пишут о безграничном потенциале человеческой цивилизации.

В самом деле, не пора ли повоевать?

Неслыханная по масштабам война, обрушившаяся на Европу в начале двадцатого века, стала роковым приговором для десяти миллионов человек – не считая ещё десяти миллионов, жизни которых были превращены в безнадёжный ад послевоенного быта. Но это был приговор и для европейской морали, для веры в светлое, безмятежное будущее мировой культуры.

Когда смолкли пушки, гуманистические идеалы лежали в братской могиле, в которую канули и религиозные представления о неотъемлемой человеческой добродетели, и искусствovedческий оптимизм, и трепетное преклонение перед научным прогрессом.

Ужас Великой войны заключается в том, что она не была неизбежной – но стала непоправимой. Как будто сама судьба подарила Европе возможность прожить долгий век в единении, совершенствовании и взаимопомощи – лишь бы нашлось желание взяться за руки и построить наконец общество нашей мечты.

Желания не нашлось. Но нашёлся порох.

*Посвящается маме,
мудрость которой способна воспламенить звёзды*

Формат

Эта книга представлена четырьмя тематическими разделами.

Первый, “**Война, которой могло не быть**”, посвящён краткой истории войны с Германией.

Второй, “**Потерянное поколение**”, предлагает ряд необязательных правил для создания атмосферы военного времени.

Третий, “**Сегодня люди, завтра прах**”, рассказывает эпическую историю о донском казачестве в годы Первой мировой, описывая почти полсотни насыщенных сцен, готовых к использованию в игре.

Последний, “**Как играть в Cortex Plus Heroic Roleplaying**”, предназначен для тех, кому хочется разобраться в тонкостях игровых правил.

Генерал

Ведущий в этой игре называется Генералом. Название носит лишь косметический характер: права Генерала несколько не отличаются от возможностей игрового ведущего в других играх по **Cortex Plus**.

Вы вправе полностью проигнорировать это изменение. Но, как считали древние мистики, у имён есть сила. Подобный титул может помочь ведущему сосредоточиться на своих задачах в игре, посвящённой одной из страшнейших войн в истории человеческой цивилизации.

Генерал, это ваш выход. Создайте в игре атмосферу мучительной безысходности, которая становится лишь нестерпимее из-за воспоминания протагонистов о прежнем мире. Откройте по гуманистическим идеалам огонь на поражение. Задавите надежду танками и колёсами пушек. Погребите религиозные принципы под развалинами церквей.

Если игроки смогут выдержать натиск ваших полков, показав, что даже в пороховом дыму и ревущем пламени могут распусться ростки сострадания и человеколюбия, это будет заслуженная победа. Помогите им навсегда запомнить, чего она стоила.

Часто используемые выражения

Удвоить дайс или *удвоить способность* – взять сразу два дайса от одной характеристики (например, 2d10 при использовании Воодушевления d10).

Отключить способность – потерять доступ к определённой характеристике.

Комплект способностей – весь набор особых способностей. У большинства персонажей два подобных комплекта. Если в тексте присутствует уточнение наподобие “отключите все силы в этом комплекте способностей”, речь идёт только о том комплекте, к которому приписан определённый СЭФ или Предел. На другие комплекты (второй, третий и т.д.) подобный эффект не влияет.

Две игромеханические тонкости

Эти ремарки достаточно очевидны, но будет лучше сразу определиться с двумя установками:

- Если текст предписывает игроку повысить стресс на +1 уровень, а его персонаж не страдает от подобного стресса, персонаж получает стресс d4. Однако учтите, что *травмы* всегда начинаются с уровня d6.

- Многие Пределы и СЭФ в этой книге ориентированы на игроков. Генерал может использовать эти СЭФ и Пределы, заменяя Сюжетные очки шестигранниками из запаса рока. Так, если определённый эффект приносит игроку +1 СО, Генерал добавляет новый d6 в запас рока *или* повышает самый слабый дайс в этом запасе на +1 уровень. Если эффект требует вложения 1 СО, Генерал может вложить любой дайс из запаса рока, начиная с шестигранника.

Глава первая:

Война, которой могло не быть

*И взгромозди холм выше облаков
Дымящихся конечностей людских и потрохов.*

Генрих Фирордт

На большинство европейцев начало войны возымело примерно тот же эффект, который крик “Помогите, пожар!” может произвести на людей, млеющих в бане. Все знали о недовольстве, который многие страны испытывают из-за стремительного роста Германии и её попыток заключить союз с Австро-Венгрией на случай политического конфликта. Не секретом было и то, что многие народы, проживавшие на территории этих двух империй, страдали от пренебрежительного или попросту унижительного отношения официального правительства к этническим меньшинствам.

Люди, интересовавшиеся политикой, знали, что ещё к концу девятнадцатого столетия Германия почти догнала по темпам развития США, а целый ряд достижений позволил ей даже оставить позади Францию и Великобританию – настоящих колоссов среди европейских цивилизаций. Германия даже сумела построить флот, который мог бросить вызов боевым кораблям Великобритании – признанной владычицы морей.

Все знали и о колониальных претензиях Германии, которая всё стремительнее убеждалась в том, что все самые лакомые территории давно разобраны соседними странами. В стремлении перекроить карту колониальных дорог и рынков Германия пришла к выводу, что пора поменять ситуацию во всей Европе.

Все это знали. И всё равно, когда в боснийской столице Сараево прозвучал роковой выстрел, запустивший мотор в исполинской машине войны, европейцы чувствовали себя так, будто их, ещё не до конца пробудившихся ото сна, облили холодной водой. Даже отправляясь на фронт, многие солдаты не понимали, за что они вообще воюют – не по официальной версии, а на самом деле.

Некоторые верили, что война, начавшаяся так внезапно, не может продлиться долго. В газетах, цитируя Герберта Уэллса, писали, что “эта война положит конец всем войнам”. Пройдёт ещё не один год, прежде чем эта оптимистичная фраза приобретёт саркастичный характер, а премьер-министр Великобритании Ллойд Джордж отпустит ехидную шутку: “Эта война, как и следующая, положит конец всем войнам”.

Поначалу война с Германией казалась нестрашной, даже необязательной. Весь первый год на фронте происходили случаи, кажущиеся ирреальными и абсурдными в контексте глобального вооружённого противостояния. На Рождество солдаты из враждующих армий устраивали футбольные матчи. Из немецких окопов к русским летели флаги со шнапсом. В ответ немцы подвергались встречной “самогонной бомбардировке”. Захватив австрийский окоп, один русский отряд угостил неприятелей сигаретами и отпустил их с миром домой.

Это была война, ненужная подавляющему большинству европейцев – а судя по письмам немецких солдат, ненужная даже народу Германии, которую в послевоенные годы часто изображали как единственную державу, всецело заинтересованную в разжигании мирового конфликта. Это была война, которая “просто случилась”. Воистину это была война, которой могло не быть.

История с Фердинандом

– Убили, значит, Фердинанда-то нашего, – сказала Швейку его служанка.

– Какого Фердинанда, пани Мюллерова? – спросил Швейк, не переставая массировать колени. – Я знаю двух Фердинандов. Один служит у фармацевта Пруши. Как-то раз по ошибке он выпил у него бутылку жидкости для ращения волос. А ещё есть Фердинанд Кокошка, тот, что собирает собачье дерьмо. Обоих ни чуточки не жалко.

– Нет, эрцгерцога Фердинанда, сударь, убили. Того, что жил в Конопииште, того толстого, набожного...

– Иисус Мария! – вскричал Швейк. – Вот-те на! А где это с господином эрцгерцогом приключилось?

– В Сараеве его уколошили, сударь. Из револьвера. Ехал он со своей эрцгерцогиней в автомобиле...

– Скажите на милость, пани Мюллерова, в автомобиле! Конечно, такой барин может себе это позволить. А наверно, и не подумал, что автомобильные поездки могут так плохо кончиться. Да ещё в Сараеве! Сараево это в Боснии, пани Мюллерова... А подстроили это, видать, турки. Нечего нам было отнимать у них Боснию и Герцеговину.

Ярослав Гашек, “Похождения бравого солдата Швейка”

Ещё до начала войны с Германией, которую “мировой” поначалу называли лишь сами немцы, кайзеровская Германия пыталась переманить на свою сторону Францию и Россию. Но у России были свои интересы, плохо уживавшиеся с укреплением немецких позиций, а Франция сама мечтала забрать у Германии пару клочков земли.

В итоге свой выбор немцы остановили на Австро-Венгрии – менее развитой как в промышленном, так и военном смысле империи, которая, тем не менее, сама нуждалась в союзнике из-за растущего недовольства народных меньшинств. Кукловоды со всего мира подбивали сербов, боснийцев и целый ряд других наций поднять восстание против австро-венгерского императора. Позже к союзу Германии и Австро-Венгрии присоединится Италия. Но пока этого не случилось, сосредоточим наше внимание на эрцгерцогe Фердинанде.

После того как наследник престола, кронпринц Рудольф, застрелил супругу Марию и покончил с собой, Франц Фердинанд сам занял первое место в очереди на престол. Сегодня об этом мало кто помнит, однако особых симпатий у окружающих он не вызывал: толстый, показательно набожный, но при этом называющий многие народы “свиньями” или “животными”, позволяющий своей чешской супруге Софии Хотек кричать на солдат из малейшей прихоти, Фердинанд был, однако, одним из немногих людей, считавших, что любую войну в ближайшие годы следует предотвратить ради мирного процветания.

По иронии судьбы, именно этот человек, выступавший против возможной войны, был выбран целью подпольной организации “Млада Босна”. Организация отобрала шесть убийц, большинство из которых – включая студента Гаврило Принципа – страдали туберкулёзом. Поскольку туберкулёз считался практически неизлечимым заболеванием, террористы знали, что идут на смерть – но не видели в этом большой трагедии. Есть что-то почти символическое в том, что туберкулёз убьёт Принципа лишь в конце весны 1918 г., позволив ему застать все основные события мировой войны.

Приняли ли заговорщики роковое решение сами или с подачи турецких, сербских или даже английских манипуляторов, сегодня уже неизвестно. Известно, что когда Принципа повели на допрос уже после убийства, он признался, что сделал это, потому что люди не замечали его в упор, никогда не считали сильным или решительным.

Само убийство эрцгерцога Фердинанда напоминает абсурдный спектакль. Эрцгерцог принял решение отправиться в Боснию – чрезвычайно взрывоопасный по тем временам регион империи – в автомобиле с открытым верхом. Вместе с супругой он поехал по улицам Сараево, став не просто лёгкой добычей, а настоящей живой мишенью для поджидающих террористов.

Один из заговорщиков, Неделько Чабринович, бросил в автомобиль Фердинанда бомбу, которая, тем не менее, отскочила от автомобиля и ранила двух сопровождающих из соседней машины. Несмотря на то, что у товарищей Чабриновича было оружие, а эрцгерцог замешкался, ситуация оказалась столь неожиданной как для жертвы, так и для заговорщиков, что оружием никто из них не воспользовался.

Вместо того, чтобы немедленно скрыться, эрцгерцог отправился выслушать приветственную речь боснийских чиновников, которая в сложившихся обстоятельствах звучала неуместно как никогда. Раздражённый Франц Фердинанд попросил шофёра отвезти его в больницу, куда отправили сопровождающих, раненых бомбой Чабриновича. Шофёр по ошибке свернул не туда, и поскольку у автомобиля не было задней передачи, её пришлось руками толкать обратно на главную дорогу.

По стечению обстоятельств на тротуаре стоял один из заговорщиков – девятнадцатилетний Гаврило Принцип. По словам некоторых свидетелей, Принцип попал в это место случайно, поскольку отошёл к палатке выпить тёмного пива. Увидев добычу, рвущуюся к нему в руки, студент достал пистолет и произвёл два выстрела. Обе пули нашли своих жертв: эрцгерцога и его супругу. Теряя сознание, Фердинанд шёпотом попросил супругу “остаться ради детей”. Она его уже не слышала.

Смерть нелюбимого в народе эрцгерцога поначалу не выглядела как повод для мировой катастрофы. Сам император Франц Иосиф, дядя покойного Фердинанда, отстоял панихиду пятнадцать минут, прежде чем отправился лечиться на воды.

Но четырёхлетняя панихида по обречённой Европе только начиналась.

Плавильная печь

Если ж дров в плавильной печи мало:

Господи! Вот плоть моя!

Максимилиан Волошин

Всего через несколько дней после гибели Фердинанда происходит ещё одно ключевое убийство: на этот раз заговорщики отнимают жизнь политика Жана Жореса – французского деятеля, выступающего против потенциальной войны с Германией.

Жорес хорошо понимал, что в мире есть люди, которым выгодно навязать войну в относительно мирной Европе для переделки экономических сфер и территориальных границ. Незадолго до смерти он написал: “Не пройдёт и шести месяцев, как начнётся война. Я получаю столько писем с угрозами, что не удивился бы, если бы оказался её первой жертвой. Я прощаю того, кто меня убьёт. Виновными будут те, кто даст ему оружие. Я мечтаю только о том, чтобы мне не пришлось слишком мучиться”.

Долго мучиться не пришлось: Жан был застрелен в парижском кафе накануне войны. В память о его пророчестве некоторые историки называют его первой жертвой войны с Германией.

Великобритания, выбравшая в наступившем кризисе дипломатическую позицию, идёт на хитрость. С одной стороны, она рекомендует другой могущественной державе – Российской Империи – не вмешиваться, поскольку это сделает всё ещё отвратимую войну неизбежной. С другой, английские журналисты во всех газетах признают за Австро-Венгрией право отомстить за гибель эрцгерцога Фердинанда Сербии, которой даже без неопровержимых доказательств отводят роль кукловода, стоящего за Гаврило Принципом.

После того как Австро-Венгрия объявляет Сербии войну, Германия, изначально планировавшая стать главным участником мирового конфликта, разрабатывает план “последовательной войны”. Военачальник Генерального штаба Германии Альфред фон Шлиффен вполне справедливо предполагает, что войну на два фронта (с Францией на западе и Россией на востоке) Германия не потянет. Поэтому составляется стратегическая операция, состоящая в том, чтобы развязать сорокадневную войну с Францией, расправиться с ней и затем уже повернуть к русским границам. На битву с французами Шлиффен отводил 39 дней, поскольку считал, что именно столько понадобится России для мобилизации своих сил.

Будучи подлинными королями железной дороги, немцы послали к границам Франции тысячи эшелонов с солдатами и боеприпасами. 2 августа 1914 года Германия захватывает Люксембург, а 4 августа нарушает границы нейтральной Бельгии. К 20 августа Германия подступает к границам Франции, но уже 5 сентября останавливается на берегу реки Марна. Тогда-то и происходит первое сражение, выявляющее весь неслыханный масштаб мирового конфликта. В битве на Марне с обеих сторон участвует по миллиону бойцов. В пределах недели более четверти солдат лягут в могилы.

Примерно в это же время Россия навязывает Германии ряд сражений в Восточной Пруссии, ещё не собрав войска в полном объёме. Было ли это смелостью или глупостью, историки разбираются до сих пор, хотя большинство склоняются ко второй точке зрения. Тем не менее, ценой тысяч человеческих жизней Россия заставляет Германию перебросить часть войск с Западного фронта на Восточный, окончательно забивая гвоздь в гроб “Плана Шлиффена”.

На Юго-Западном фронте Россия проявляет себя намного успешнее – в частности, благодаря героическим действиям казаков. За сотни тысяч убитых, пленённых или поверженных в бегство австрийцев Россия расплачивается лишь полутора сотнями тысяч павших бойцов. Даже после того как Германия отправила свои войска на помощь австрийцам, фактически Австро-Венгрия навсегда утратила стратегическую инициативу и на долгие месяцы вышла из военных действий.

Резня в Анатолии

Первоначально турки не собирались участвовать в длительном кровопролитном конфликте. Империя страдала от целого ряда серьёзных проблем: промышленность оставляла желать лучшего, народ считал феодальный строй устаревшим и поднимал на окраинах империи многочисленные восстания, а с началом войны сепаратистские настроения добрались и до самой столицы.

Из-за отсутствия средств на вооружение в конце 1914 года турки обращаются за помощью к Германии, которая не только предоставляет османам военную технику (в том числе корабли, с которых турки в дальнейшем обстреливали русские порты), но и посылает в ряды османских военных своих офицеров. На крейсерах “Явуз” и “Мидилли” и вовсе служат немецкие солдаты, переодетые для маскировки в турок.

Непосредственно в Первую мировую османы вступают лишь в ноябре 1914 года, через три месяца после начала боевых действий. Османы начинают стремительное наступление на Батумскую область, а их корабли занимают Босфор с Дарданеллами, пресекая поставки грузов между Российской Империей и её союзниками.

Пробившись в Восточную Анатолию (на западе современной Армении), турки приходят к выводу, что армяне представляют угрозу для Османской Империи, поскольку могут поддержать русских. В декабре четырнадцатого года начинается массовый геноцид армян, который уносит жизни полутора миллиона человек. Неудивительно, что по-армянски этот чудовищный эпизод истории называется “Великим злодеянием”.

Позиционная война

*Вам, проживающим за оргией оргию,
Имеющим ванную и тёплый клозет!
Как вам не стыдно о представленных к Георгию
Вычитывать из столбцов газет?*

Владимир Маяковский

На рубеже 1914 и 1915 годов открытая война стремительно перетекает в позиционную. Люди с обеих сторон окапываются в стратегически важных пунктах и днями, неделями, а порой даже месяцами сидят в траншеях, лишь изредка начиная обстрел противника.

Несмотря на сравнительно “вялотекущий” характер такой войны, ветераны нередко упоминают её как худшее, что происходило на полях Первой мировой. Дело в том, что выбить неприятеля из окопов было возможно, только пройдя по “ничейной земле”, разделяющей позиции враждующих армий. Поэтому, получив приказ о наступлении, командиры волна за волной отправляли на вражеские траншеи своих солдат. “Стальной саранчой” из пуль солдат скашивало ещё на подступе к вражескому окопу, после чего посылалась другая волна, и третья, и так до потенциальной победы.

Победа в таких ситуациях чаще всего становилась пирровой. Хуже приходилось солдатам, которые видели провалившееся наступление неприятеля, изрешечённого пулемётами и винтовками, а затем получали приказ провести такую же атаку в ответ. Люди видели мясорубку, которую они вынужденно устраивали противнику, и затем слышали, что им предстоит прыгнуть в эту мясорубку самим.

Не лучше с психологической точки зрения обстояло дело и с провалившимся наступлением, после которого бойцам давали один-два дня на передышку, прежде чем приказать ещё раз отправиться в самоубийственную атаку. Неудивительно, что начиная с 1915 года сражения на полях Великой войны всё чаще начали называть “войной на изнурение”. Люди попросту ждали, у какой из враждующих армий первой кончатся боеприпасы, провизия или моральные силы.

Недовольство командованием, отсиживающимся в штабах и отдающим приказы о самоубийственных наступлениях, росло, как морская волна в дурную погоду. Особенно недовольны командованием были русские. Солдатам, вчерашним крестьянам, нужно было исполнять любые прихоти “их благородий”, которые не учитывали военное превосходство Германии и обращались с бойцами как с крепостными.

Исключения, безусловно, были – это видно из писем и мемуаров, составленных как простыми бойцами, так и самими русскими офицерами. Но захлестать нагайкой бойца, контуженного снарядом артбатареи и буквально не слышащего, что ему говорит командир, или лишить солдата пайка на два дня за то, что он уснул в окопе после изнурительного наступления, в офицерской среде считалось вполне позволительным – даже если “немного необязательным”.

Ситуация усугублялась революционными настроениями, слухами о некомпетентности государя, продавшего душу “чёрту” Распутину, а затем и листовками большевиков, призывающих пролетариев “соединиться” для борьбы с тиранами благородных кровей.

И это не говоря о том, что по обе стороны фронта цели войны казались бойцам достаточно чуждыми. Судя по письмам некоторых солдат, из окопа немцев звучали слова примирения и летели бутылки со шнапсом. Неоднократно описаны случаи, когда солдаты, направившие друг на друга штыки, замедляли шаг, а затем опасливо расходились. “Война на изнушение” дала свои плоды в самом прямом, очевидном смысле: она лишила людей всех душевных сил, всех стремлений, связанных с боевыми действиями. Изнушение брало верх.

Кровавый пятнадцатый

В ходе сражений 1915 г. Германия добивается неоспоримых успехов на обоих фронтах. Перебросив огромную часть войск на Восточный фронт, она теснит русских, заставляя их перейти в глухую оборону. Хотя русским и удаётся сдержать натиск немецких солдат, Россия теряет практически миллион солдат убитыми, ещё почти миллион – уведёнными в плен, и это не говоря об утраченных территориях Польши, западной Украины и Белоруссии и целом ряде прибалтийских земель.

На Юго-Западном фронте немцы сосредотачивают такое количество артиллерии (по подсчётам некоторых историков, превосходящее численность русских орудий почти в сорок раз), что бойцам Юго-Запада приходится отступать, отдавая врагу территории, так блестяще захваченные в 1914 г. Позднее этот триумф Германии и понемногу восстанавливающей силы Австро-Венгрии назовут Горлицким прорывом.

Справедливо или нет, Германия делает вывод, что из всех стран Антанты – России, Франции и Великобритании – русские представляют для неё наименьшую угрозу. Впечатлённые её триумфами, к Германии примыкает Болгария.

На фоне резни, происходящей по всему Восточному фронту, кажется почти необъяснимым, как тихо и медленно протекают военные действия на западе. Не желая рисковать жизнями своих бойцов, ни французы, ни немцы, ни англичане, ни американские добровольцы не торопятся переходить в массированное наступление.

Кровь и песок

Менее чем за год, минувший с начала Великой войны, в арабских странах антитурецкие настроения собирают мятежников воедино подобно песку в пыльной буре. Многие племена бедуинов начинают собственную борьбу, иногда даже объединяясь в полноценные армии.

Зная о существовании многочисленных противников Османской Империи, Великобритания щедро спонсирует всех, кто готов выступить против турок. Хотя

англичанам так и не удаётся подтолкнуть Аравию к открытому вступлению в Первую мировую на стороне Антанты, некоторые бедуинские племена объявляют османам войну.

И пусть успехи аравийцев не смогут окончательно подкосить Османскую Империю, именно эти события турки будут учитывать в 1918 году, когда будут взвешивать “за” и “против” выхода из войны. Победит, разумеется, “за”.

Кавказский прорыв

Ещё в самом начале 1915 г., одновременно с боями на западе, русские предпринимают контрнаступление на османскую армию на Кавказе. После недолгих сражений османы переходят в отступление и теряют десятки тысяч бойцов, а также практически всё своё вооружение.

Между тем Великобритания, видя “застой” на Западном фронте, решает воспользоваться моментом, чтобы высадить часть своих войск в Дарданеллах и попытаться занять Стамбул, тем самым полностью нейтрализовав турок.

При поддержке немецких пулемётчиков турки организуют отличную оборону своих территорий. Дарданелльская операция продлится почти целый год, и за это время к британцам подтянутся силы Австралии, Франции, Новой Зеландии, Британской Индии и даже Ньюфаундленда.

Но усилия союзников останутся безуспешными: Османская Империя отстоит свои владения, пусть и расплатившись за это двумя сотнями тысяч жизней (против трёхсот двенадцати тысяч павших союзников).

Первые изменения

В феврале 1916 года, когда война уже начинает казаться вялой и монотонной из-за относительно слабо меняющихся позиций, Германия предпринимает решение перейти в неожиданно быстрое наступление на Париж. Путь к французской столице лежит через город Верден. Ошарашенные инициативой немцев, французы стягивают войска к Вердену и его окрестностям.

Результатом столкновения обеих армий становится “верденская мясорубка” – сражение длиной почти в целый год, разрушающее весь исторический центр Вердена и покупающее французам победу только ценой почти четырёхсот тысяч жизней наряду с ужасающей деморализацией.

Между тем, инициативу себе возвращает Россия, которая переходит из глухой обороны в масштабное наступление на Юго-Западе. В мае 1916 года командующий Брусилов организует ряд чрезвычайно успешных ударов по немецким и австро-венгерским позициям, совершая то, что позже назовут в его честь Брусиловским прорывом. Враги теряют около

полутора миллионов человек, многие из которых попадают русским в плен или даже сдаются сами.

Увы, после долгих сражений Брусилов замедляет своё продвижение в глубь немецких и австро-венгерских позиций из-за появления свежих сил из Италии. С другой стороны, для поддержки своих солдат немцам приходится перекинуть часть войск из-под Вердена, что вполне могло стать причиной победы французов.

Теперь всё иначе

Семнадцатый год знаменуется сразу несколькими реальными, крупномасштабными изменениями во всём мировом театре военных действий. Во-первых, революционные настроения в России достигают своего пика и начинается беспрецедентная переделка власти. Во-вторых, серьёзные экономические проблемы обрушиваются на Германию, что ослабляет её позиции и добавляет веса революционным движениям в сердце рейха.

Наконец, в апреле 1917 г. в войну вступают Соединённые Штаты Америки, долгое время занимавшие позицию наблюдателей и поддерживавшие Антанту сравнительно малочисленными отрядами добровольцев. Поводом для вступления в войну становится телеграмма Артура Циммермана.

Министр иностранных дел Германии Циммерман предполагал, что даже при своей номинально нейтральной позиции США не станут полностью игнорировать положение дел в Европе. Поэтому он направил в Мексику зашифрованную депешу, в которой призвал мексиканцев развязать вооружённый конфликт с США при поддержке Германии.

К сожалению для Германии – и, вероятно, к счастью для большинства других стран, – депешу перехватили британцы, которые расшифровали её и отправили в США. После этого игнорировать враждебность Германии по отношению к Штатам было уже невозможно, и даже президент Вудро Вильсон, известный своими мирными взглядами и дипломатическим подходом к урегулированию конфликтов, объявляет Германию врагом всего цивилизованного мира.

Не в силах сражаться на оба фронта, один из которых теперь пополнился свежими силами, немцы переходят в глубокую оборону.

С нас хватит

На протяжении всего семнадцатого года Россия испытывает серьёзнейшие проблемы со снабжением, не говоря о весьма накалённых отношениях между солдатами и командованием и растущем революционном пыле. Большевики, прорываясь к власти, обещают выход России из чуждой народу войны.

Вскоре после Октябрьской революции Россия объявляет, что готовится к выходу из военных действий, а 3 марта 1918 г. окончательно признаёт себя нейтральной стороной.

При этом она теряет многие территории, которые уже находятся в её распоряжении, но которые она не готова защищать в сложившихся обстоятельствах.

Несмотря на всенародное облегчение, которым сопровождалось освобождение от безумства “ненужной войны”, для России этот момент становится только первым шагом к ещё более кровавой Гражданской войне, в которой схлестнутся друзья и братья, сыновья и отцы, старики и подростки. Неудивительно, что дату окончания Первой мировой – в отличие от триумфа 9 мая – в России не только не празднуют, но и не слишком-то часто упоминают.

Распад Османской Империи

Пользуясь ослаблением Российской Империи, турки начинают занимать Закавказье. Такие крупные города, как Батум, Карс и Александрополь, отходят в руки османов. Это вызывает неожиданное недовольство их действиями со стороны немцев, которые не собираются “отдавать” Закавказье туркам.

Наряду с охлаждением отношений между Османской Империей и Германией происходит и рост антивоенных настроений среди самих турок. Ещё несколько месяцев империи удаётся сдерживать свои позиции, однако к концу 1918 года правительство начинает разбегаться, эмигрируя в соседние страны или пытаясь договориться с Антантой на выгодных условиях.

В конечном счёте осенью 1918-го османы подписывают с союзниками мирный договор, окончательно выводя из войны свои армии. Как покажет история, это решение поставит точку в существовании всей Османской империи.

Падение рейха

Германии выход России из боевых действий принёс не так много плодов, как ожидали немцы и их союзники. Избавившись от необходимости воевать на Восточном фронте, Германия, тем не менее, была вынуждена сражаться со всё возрастающей численностью врагов на западе.

Осенью 1918 г. союзники немцев объявили о перемирии с Антантой, что в сложившейся ситуации было полностью равнозначно капитуляции. Воевать в одиночку против всего мира Германия не могла. В ноябре 1918 г. немцев постигла буквально та же участь, что и их вчерашних врагов с Восточного фронта: в столице подняли бунт, и кайзер Вильгельм II был свергнут.

Итоги

В результате разгромного поражения в войне, которая по общепринятому мнению была преступлением против всей Европы, Германия подверглась неслыханным санкциям. В

течение тридцати лет она должна была выплачивать колоссальные репарации пострадавшим сторонам, причём в официальных документах указывались возможности, позволяющие победителям изменять объём этих репараций всё так же в пределах тридцати лет.

Германия утрачивала все захваченные территории и примерно восьмую часть своих довоенных владений. Она отказывалась от колониальных дорог и рынков, соглашалась мириться с присутствием войск Антанты рядом со своими границами в пределах ближайших пятнадцати лет, а численность войска самой Германии не должно было превышать 100 тысяч человек. В дополнение к этому, Германия не могла строить многие смертоносные виды техники, а в армию немцы могли вступить только на добровольных началах.

Несмотря на огромные санкции, многие немцы и сами вздохнули с облегчением. “Война, которая положит конец всем войнам”, наконец завершилась.

До следующего раунда оставалось ещё двадцать лет.

Глава вторая:

Потерянное поколение

Не спрашивай, по ком звонит колокол:

он звонит по тебе.

Джон Донн

Погружаясь в чтение писем, оставленных после себя очевидцами мировой войны, невольно ощущаешь беспомощность. Эту беспомощность чувствует зритель, который знает, чем кончится фильм, но не может предупредить героя о смертельной ловушке. Эту беспомощность ощущает читатель, который видит, как рушится судьба персонажей – и ничего не может с этим поделать.

Письма бесценны для понимания атмосферы, царящей в мире, истерзанном бесконечной войной. Письма крестьян и письма господ. Письма жён и друзей, которым ещё не сказали, что адресат покоится в братской могиле. Письма с вестями о переводе на новый отрезок фронта, написанные людьми, ещё не знающими, что им не суждено оттуда вернуться.

По фронтовым письмам трудно восстановить общую картину того, что происходило в мире в минуту их написания – однако письма как нельзя лучше передают *атмосферу* военного быта.

Этот раздел написан под впечатлением от десятков писем и мемуаров – кровоточащих текстов, авторы которых в большинстве своём не вернулись домой или были расстреляны после Октябрьской революции.

Мы не можем этого изменить. Мы беспомощны. Но мы можем почтить их память на нашем маленьком ролевом уровне, опираясь на их слова для восстановления атмосферы этого страшного периода.

Необязательное правило:

Кровоточащие строки

Для солдата или офицера переписка с родными могла стать буквально единственным способом поддержания связи с семьёй. В реальных письмах 1914-18 гг. люди на удивление мало пишут о самом фронте. В основном они интересуются жизнью детей, которых покинули ещё прежде, чем они заговорили, здоровьем скота и домашних животных, настроением своих жён и родителей, планами на послевоенную жизнь.

Когда фронтовики всё-таки заговаривают о войне, примечательно, что зачастую они описывают один-два необычных случая, из которых можно извлечь своеобразный урок. Милосердие к врагу. Жестокость начальства. Мудрые слова друга. Роль веры или её отсутствия.

Если вы хотите подчеркнуть важность корреспонденции в годы Великой войны, предложите игрокам описывать в Переходных сценах, о чём они пишут близким, на каких эпизодах заостряют внимание и какие выводы делают. Помимо обогащения атмосферы, с повествовательной точки зрения это позволяет подвести итог важного события, своего рода мораль последних нескольких эпизодов.

Если игрок описывает содержание своего письма на словах, он получает 1 СО и добавляет d8 к попыткам избавиться от ментального или эмоционального стресса. Если игрок действительно пишет письмо (например, в перерыве или между сессиями), вознаградите его за повышение аутентичности в игре одним очком опыта. Самые крупные, проникновенные или по-настоящему мудрые письма могут принести игроку сразу два или три очка опыта.

Вот несколько выдержек из реальных писем с полей Великой войны. Обратите внимание на стиль: авторы осмысляют военный быт, вспоминают светлые периоды жизни, определяются со своими внутренними стремлениями, разбираются в своих чувствах.

- *Мы с тобой, кажется, милая, меньше жили, чем я с ними живу (с солдатами). Та жизнь была приятный сон, эта – тяжёлая действительность. Когда будет ей конец, Бог знает. Кажется, за несколько дней прежней жизни дорого бы заплатил.*

- *Дорогие мама и папа, Маша и Вера, здравствуйте! Поздравьте меня с производством в офицеры... Бросили жребий, кому куда ехать. Мне с моими товарищами (102 человека) достался жребий ехать на Северо-западный фронт, вероятно, к Мазурским озерам. Перед производством я мечтал, что перед отправкой к месту служения нам дадут несколько свободных дней, примерно дней шесть, которыми я воспользовался бы для поездки домой, повидаться с вами. Но, видно, не судьба. Недавно снялся. Карточку вам вышлют из фотографии.*

P.S. На северо-запад мне не сильно желательно ехать, лучше к австрийцам. Но делать нечего. Много нас туда едут, не я один. Прошу вас не плакать обо мне.

- *Офицер с фронта говорит: вели, мол, пленных, проходили мимо кухни. Они кинулись к котлам прямо руками и обварили их.*

- *Ночью нельзя пройти по своим окопам, того и гляди в плен попадешь. Слишком редко друг от друга посты, через 100-150 метров. А один полк не захотел стоять на позиции. Ночью ушёл самовольно...*

- *А как идут работы в поле и дома? Бегают ли наши Витя? Чем-нибудь он бывает же, наверное, занят. Ходит он как – свободно или ещё не очень уверенно? Ведь ещё мал – в сентябре два года будет.*

- *Так вот ведётся война... Мы забыли про всё: про свободу, про Родину. Как будто нет ничего святого. Кончать и вести войну в настоящее время Россия не может. Что делать, никто не знает.*

• Простите, от волнения не могу связно писать. Нашли ли овец ещё кроме той, которую застрелили? И поправились ли свиньи?

• Целую тебя, моя радость, крепко в твои добрые глазки и желаю здоровья.

• Предостерегайте всех от погромов. Это только повредит. Призывайте всех к работе и помощи.

• Дисциплина возрождается. Уже есть смертная казнь изменникам и другие суровые меры. Солдаты втихомолку шумят: “У...у...Старый режим!..” А открыто – ничего. Досадно, когда товарищи согласны аж на всё, а как до дела коснется – ничто. Здесь солдата называют “кобылки”, потому что они только жрут. Сами солдаты так себя называют.

• Назначение мне прибавки ещё раз подтвердило пословицу, что за богом молитва, а за царем служба не пропадают, что мои труды не забыты.

Оружие извергов

Когда говорит оружие, законы молчат

Марк Туллий Цицерон

Следует повторить ещё раз: именно Первая мировая создала холодное и циничное отношение к миру, отголоски которого были слышны во все годы двадцатого века. До того, как роковой выстрел Гаврило Принципа послужил поводом для начала войны, европейцы всё ещё верили, что даже во время войны они могут вести себя *человечно*.

По результатам двух первых Гаагских мирных конференций во время войны запрещалось использовать оружие, причиняющее людям страдания *сверх* того, что необходимо для выведения неприятеля из боя.

Говоря простым языком, стрелять в людей позволялось – но обливать их химическими веществами, от которых человек превращается в живой факел, было нельзя. Использовать пули, само собой, дозволялось – однако не те, которые сплюсчиваются внутри тела или свободно разворачиваются уже после попадания в плоть. Ни о каких удушающих газах вроде иприта, разрушающего клеточные мембраны, не могло идти даже речи.

Но мировая война заставила немцев, а затем и целый ряд стран махнуть рукой на гуманистические ограничения и принять участие в самом кровавом из всех состязаний: гонке на изобретение самых чудовищных видов оружия.

В этом свете весьма показательным, что третья мирная Гаагская конференция была запланирована на пятнадцатый год. Она так и не состоялась. Все понимали, что это просто бессмысленно.

Как обычно, правила **Cortex Plus** позволяют обыгрывать боевые характеристики любых видов оружия так, как этого хочется игрокам. Даже одно и то же оружие – например, огнемёт – может обладать разными характеристиками в руках разных бойцов.

Тем не менее, для удобства ниже приведены идеи для быстрого применения новых видов вооружения в ходе игры. Если эти виды оружия связаны с образом протагонистов, считайте, что они наделяют героев полноценными СЭФ. Если игроки просто поднимут такое оружие в ходе Сцены, предложите им создать тематическое преимущество. Как только Сцена закончится или преимущество утратит силу, считайте, что оружие потерялось или сломалось.

И разумеется, оружие можно приобретать в виде ресурсов.

Огнемёт: Вложите 1 СО, чтобы выбрать второй итоговый дайс. Первый дайс причиняет жертве физический стресс, второй – создаёт для неё помеху *Воспламенение*. До тех пор, пока эта помеха остаётся в силе, физический стресс противника повышается на +1 уровень в начале каждого раунда. Если огнемёт используется для устрашения или отпугивания неприятеля, просто добавьте к броску d8.

Пулемёт: Используйте правила “Атаки по области” (назовите несколько жертв: за каждую после первой добавьте к броску d6; затем выберите по одному итоговому дайсу за каждую цель).

Пистолет-пулемёт: Это оружие появилось именно в годы Великой войны. Несмотря на хорошую плотность огня, пистолет-пулемёт легко забивался грязью. Вы получаете СЭФ “Атака по области”, а при обстреле одной-единственной жертвы повышаете самый крупный дайс у себя на руке на +1 уровень. Тем не менее, брешами при проверках считаются и “единицы”, и “двойки”, хотя только “единицы” нельзя добавлять к результату броска.

Снайперская винтовка: Вложите 1 СО и создайте для себя тематическое преимущество, отражающее эффект от прицеливания. До тех пор, пока преимущество остаётся в силе, вы добавляете третий дайс к результату. По очевидным причинам вы не получаете этого бонуса, если противник находится уже рядом с вами.

Гранаты: Используйте правила “Атаки по области”. Вложите 1 СО, если хотите повысить физический или эмоциональный стресс на +1 уровень.

Гранаты с химическими веществами: Используйте правила “Атаки по области”, но ослабьте каждый итоговый дайс на -1. Жертвы получают не только физический стресс, но и помеху наподобие *Удушения*. До тех пор, пока цель не избавится от помехи, её физический стресс возрастает на +1 уровень в каждом раунде.

Противогаз: Вложите 1 СО, чтобы проигнорировать отрицательные эффекты от удушающих газов и аналогичных воздействий. Если у вас нет СО, добавьте d8 к проверке защиты.

Казачья шашка: Технически казачья шашка была не удобнее и не лучше любого аналога своего времени. Тем не менее, после героического наступления казаков на юго-западном направлении она прочно вошла в легенды Великой войны. При использовании

такой шашки повысьте физический стресс, причинённый противнику, на +1 уровень или вложите 1 СО, чтобы перекинуть неудачную проверку, без добавления +1 уровня к причинённому стрессу.

Траншейный нож: После начала позиционной войны сразу несколько стран начали разработку вооружения специально для ближнего боя в узких окопах и помещениях, не предлагающих возможности для сложных манёвров. Обычный траншейный нож позволяет либо проигнорировать Сценические помехи, отражающие недостаток пространства, либо попросту повышает физический стресс на +1.

Французский гвоздь: Серийные вариации траншейных ножей, что вполне ожидаемо, были эффективнее тех, которые бойцам приходилось мастерить своими руками. Если герой использует такой нож – наподобие “французского гвоздя”, – он может вложить 1 СО, чтобы сначала повисить любой дайс у себя на руке на +1 уровень, а затем увеличить и причинённый стресс.

Американский кастет: Будучи своеобразным аналогом траншейного ножа, “американский кастет” представлял собой необычный кастет с шипами, лезвием или присоединённым штыком. Для удобства считайте, что каждое применение такого кастета позволяет добавить третий дайс в результат бесплатно.

Необязательное правило:

Я убил человека

Товарищ, я не хотел убивать тебя... Теперь только я вижу, что ты такой же человек, как и я. Я помнил только о том, что у тебя есть оружие: гранаты, штык; теперь же я смотрю на твое лицо, думаю о твоей жене и вижу то общее, что есть у нас обоих. Прости меня, товарищ. Возьми от меня двадцать лет жизни, товарищ, и встань. Возьми больше, — я не знаю, что мне теперь с ней делать!

Эрих Мария Ремарк

Читая письма и воспоминания участников Первой мировой войны, невозможно не обратить внимание на предельную сломленность, деморализацию и отчаяние людей, брошенных воевать с иностранцами, в которых они ещё вчера видели своих братьев – или хотя бы соседей. Даже великая, страшная, проклятая и ненавистная *Вторая* мировая началась на условиях большей идеологической обработки её участников: многие видели в немцах вчерашних преступников, не расплатившихся за злодеяния предыдущей войны сполна, а Япония вела боевые действия в Азии уже много лет к началу осени тридцать девятого.

Но события Первой мировой застали врасплох всю Европу, Восток, Африку и Америку. Очень редко упоминаются в письмах и мемуарах солдаты, действительно раввавшиеся на поля сражений, а те горячие головы, которые мечтали о военных подвигах и героической славе, впоследствии признавались, что ожидали скорее “спортивного состязания”, в

котором за нарушение правил грозит дисквалификация – но не ужаса артиллерийских обстрелов, многомесячного заточения в окопах и изнурительных штыковых атак.

Возможно, лучшим доказательством неготовности многих участников мировой войны непосредственно к *мировой войне* служат неоднократные случаи Рождественского перемирия в 1914-м, когда англичане, немцы, французы и представители других национальных армий выходили на нейтральные полосы, чтобы обменяться подарками и сувенирами, выпить, погрести павших и даже провести совместный футбольный матч.

Разумеется, тезис о нежелании большинства солдат принимать участие в своей, казалось бы, ключевой профессиональной деятельности не следует доводить до предела. Были и патриотические порывы, и поиски славы, и чувство долга, и неутолимая жажда мести за павших родственников. Исключения *были*.

Но если вы хотите отразить абсолютную психологическую неготовность солдат к мировой войне, особенно в её первые месяцы, обратитесь к правилу *Я убил человека*. Когда персонаж впервые лишает жизни противника, вне зависимости от обстоятельств схватки, по окончании Сцены он получает ментальную травму d6.

После этого каждый раз, когда он осознанно поднимает оружие с целью убить человека (особенно если противник уже страдает от высоких уровней стресса и может погибнуть от первой же раны), Генерал вправе наделить персонажа одним Сюжетным очком, но немедленно причинить ему ментальный стресс в размере самого крупного дайса в запасе рока. Это может произойти лишь один раз за Сцену.

Для того чтобы избавиться от дальнейшего риска повышения стресса, игрок должен явным образом отыграть свою смену приоритетов и нравственных координат: например, целиком заменив одно личностное Отличие или пройдя тематическую Веху.

Для того чтобы отразить равнозначное нежелание *вражеских* солдат сражаться с протагонистами, Генерал может ограничить использование их Отличий лишь уровнем d4, причём если антагонист ещё никогда никого не убивал, использование Отличий в негативном ключе не приносит шестигранников в запас рока и просто снижает эффективность вражеских бойцов, заодно открывая возможность появления брешей с их стороны.

Наконец, рассмотрите возможность приобретения следующих Пределов.

Предел: Я стрелял в людей. Вы поддаётесь ментальному стрессу на уровне d12, не дожидаясь, пока он выйдет за пределы этого уровня. Вы можете добровольно поддаться стрессу уже на уровне d10: в этом случае вы не получаете травмы, но в следующей же Сцене получаете стресс d6.

Предел: Пацифизм. Вложите 1 СО, чтобы совершить действие, предполагающее хоть сколько-нибудь серьёзный вред для другого человека.

Предел: Новобранец. Повысьте эмоциональный стресс от пребывания на поле боя на +1 уровень и получите 1 СО.

Предел: По ком звонит колокол. Вы начинаете игру с неизлечимой ментальной травмой d6. С этого момента она может лишь прогрессировать.

Предел: Нравственные ограничения. Повысьте ментальный стресс на +1 уровень, если вам приходится совершить действие, которое ваш персонаж считает аморальным. Вы получаете 1 СО. Если персонаж переживает не из-за нарушения собственных представлений о добродетельном поведении, а из-за возможности наказания за преступление, стресс лучше заменить эмоциональным

Детские слёзы

И чего эти девчонки бегают? Сидели бы дома с папой и мамой.

Надежда Линка (Геппенер)

В одном только 1916 году в официальных бумагах Красного Креста отмечена деятельность почти 18000 сестёр милосердия. От подвижных лазаретов и санитарных поездов до биологических лабораторий и плавучих госпиталей в Чёрном море – для облегчения жизни раненых и голодающих проводились доселе неслыханные санитарные операции, в которых нуждались буквально миллионы солдат и гражданских.

Медсёстры гибли на поле боя и по ошибке, в результате несчастных случаев и намеренных зачисток оккупированной территории. Они заражались болезнями, от которых пытались спасти других, строили полевые склады, вытаскивали людей из окопов уже после отступления армии.

Многие не выдерживали подобного стресса. В официальных бумагах числятся всего несколько медсестёр, наложивших на себя руки в порыве отчаяния, но, по воспоминаниям очевидцев, эта цифра должна быть намного, намного больше. Случалось и так, что медсёстры совершали героическое самоубийство, продолжая вывозить раненых уже после очевидно проигранного сражения, а как минимум в одном случае медсестра-доброволец по имени Римма Иванова подняла роту в атаку и взяла неприятельские окопы, получив при этом смертельную рану. Ей был всего 21 год.

Помимо военных врачей, медсестёр и добровольных помощников, героические деяния совершали не просто люди, далёкие от военной службы, но даже дети. Американец Фрэнк Баклс трижды пытался завербоваться в армию под видом двадцатидвухлетнего юноши, несмотря на то, что ему было всего шестнадцать. В конечном счёте ему пришлось записаться в санитарную часть, но он всё равно использовал каждый свой шанс, чтобы принять участие в настоящей схватке.

В 1917 году четырнадцатилетний Майк Мэнсфилд благодаря высокому росту выдал себя за совершеннолетнего и записался матросом на боевое судно. Ему удалось пересечь Атлантику семь раз, прежде чем его благородный обман удалось раскрыть.

Двенадцатилетний Василий Наумов по собственной воле добрался до фронта из далёкой сибирской деревни и стал разведчиком. Уже вскоре после начала службы он получил два ранения – а также два Георгиевских креста и одну Георгиевскую медаль.

Иван Казаков записался в разведку в пятнадцать лет. Лично отыскал вражескую батарею и сообщил о ней русским бойцам. Затем самолично отбил пулемёт у отряда, не ожидавшего нападения. В одном из боёв бросился под пули, чтобы спасти раненого прапорщика Юницкого, и каким-то чудом вынес его на себе.

Ян Пшулковский, Василий Устинов, Иван Рыпкевич, Роман Кочаковский – все они проявили себя героями там, где порой отступали взрослые. Большинству из них не было и пятнадцати лет (Рыпкевич получил свою первую медаль в двенадцать). Истории, а зачастую и фотографии этих детей, облачённых в военную форму, можно найти в газетных вырезках военных лет.

СЭФ: Лечение. В Переходной сцене вы можете просто вложить 1 СО, чтобы устранить свой или чужой физический стресс. Генерал может позволить вам лечить травмы, однако это потребует ощутимых усилий и не менее одной Сцены.

СЭФ: Хорошая карма. Совершите доброе, бескорыстное действие, чтобы понизить любой дайс в запасе рока по вашему выбору на -1 уровень.

СЭФ: Дилетант. Выберите одну Специализацию на уровне d8. Вы можете использовать её по правилам Отличий: либо как характеристику d8, либо как способность d4, приносящую вам 1 СО.

СЭФ: Ещё ребёнок. Вы начинаете игру без Специализаций, однако противники либо недооценивают, либо попросту не замечают вас. Прежде всего, если это не противоречит здравому смыслу, любые агрессоры стараются вредить прежде всего не вам, а вашим товарищам. Во-вторых, если они всё же пытаются вам противодействовать, вы можете вложить 1 СО, чтобы напрямую вычесть -3 очка из их результата.

СЭФ: Пот, кровь и слёзы. Позвольте ведущему повысить самый *крупный* дайс в запасе рока, чтобы понизить любой вид стресса на -2 уровня.

СЭФ: Медик. Этот СЭФ существует лишь в играх, в которых ведущий напрямую запрещает обычным протагонистам залечивать травмы. В отличие от большинства людей, медик способен предпринимать попытки лечения травм в Переходных сценах, проходя проверки против запаса рока + удвоенного уровня травмы. Если он обладает двумя медицинскими характеристиками равного уровня (например, Специализацией на Медицине d10 и Докторским саквояжем d10), он может заменить два дайса одного уровня одним дайсом +1.

СЭФ: Добродетель. Если вы помогаете союзнику или невинному человеку в Переходной сцене, добавьте к броску d6 и ослабьте любой дайс в запасе рока на -1 уровень. Вложите 1 СО, если вы хотите прибегнуть к этому СЭФ второй раз за Сцену.

СЭФ: Мир не так страшен, как говорят. Вложите сразу 1 СО, чтобы превратить десятигранник в запасе рока в два шестигранника. Совершите доброе дело или произнесите воодушевляющую речь, чтобы сделать это бесплатно.

СЭФ: Иисус умер за наши грехи. Пожертвуйте Сюжетным очком для того, чтобы позаимствовать самый высокий дайс из запаса рока в качестве преимущества для своего следующего действия. Затем ослабьте его на одну ступень и верните его на руку ведущему.

Предел: Юнец. Вы начинаете игру лишь с одной Специализацией d8, а пренебрежительное отношение со стороны окружающих повышает ваш эмоциональный стресс на +1 уровень. Взамен каждый раз, когда это происходит, вы получаете 1 СО.

Предел: Дитя. Если вам причиняют ментальный или эмоциональный стресс, указывая на ваш незначительный возраст, стресс повышается на +1 уровень. Кроме того, ведущий вправе приписывать вам тематические помехи, просто вкладывая в это равный дайс из запаса рока. В каждом из этих случаев вы получаете по 1 СО.

Предел: Отцовские инстинкты. Повысьте эмоциональный или ментальный стресс, вызванный страданиями ваших подопечных, на +1 уровень. Добавьте 1 СО в свой запас.

Предел: Новичок. Повысьте эмоциональный стресс от сомнения в своих силах на +1 уровень и получите 1 СО.

Предел: Я должен стрелять в людей? Вы обязаны вкладывать по 1 СО в любое агрессивное действие. Если ситуация вынуждает вас проявлять жестокость, Генерал вправе позволить вам создавать бесплатно помехи.

Предел: Нужны лекарства. При попытках избавиться от стресса все ваши способности (или способности вашего лекаря) ослабевают на -1 уровень, если только вы не прикладываете особые усилия к получению нужных лекарств. Каждый раз, когда это происходит, вы получаете 1 СО.

Предел: Раскаяние. Эмоциональный стресс, вызванный религиозными или нравственными колебаниями, повышается на +1, но приносит вам по 1 СО.

Предел: Кодекс чести. При создании персонажа выберите определённую характеристику или целый комплект способностей. При использовании этой характеристики или всего комплекта вы можете только создавать преимущества и помехи. Попытка причинить жертве стресс напрямую приносит вам 1 СО, но повышает ментальный стресс на +1 уровень.

Предел: Меня этому не учили. Откажитесь от использования Специализаций в текущей Сцене, чтобы получить сразу 2 СО. Если вы обладаете всего одной Специализацией или только двумя Специализациями уровня d8, вы получаете лишь 1 СО.

Предел: Мало практики. Разделите любую способность, Отличие или Специализацию уровня d8 на 2d4, чтобы немедленно получить 1 СО.

Предел: Я делаю это впервые. Выберите одну сферу деятельности, в которой вы не обладаете ни одной Специализацией. При совершении соответствующих действий вы всегда понижаете результат на -2 очка, вне зависимости от выпавших цифр.

Предел: Усталость. Отключите любую способность, чтобы получить 1 СО. Для её восстановления воспользуйтесь брешью или дождитесь Переходной сцены.

Предел: Ненадёжные инструменты. Замените любую силу равнозначной помехой и получите 1 СО. Устраните эту помеху или воспользуйтесь брешью противника, чтобы вернуть себе силу.

Необязательное правило:

Чем больше тьма, тем ярче свечи

Любая война популярна в течение первых тридцати дней.

Артур Шлезингер

Война многое открывает в людях. Одни, ещё вчера казавшиеся храбрецами, бегут от призыва, порой захватив в дорогу имущество соседей, ушедших на фронт. Других с детства считали трусами или увальнями – а сегодня они пошли добровольцами, попросив комиссию “накинуть” им пару лет в документах.

Равным образом, одни любили цитировать слова Достоевского и Бальзака о гуманизме и недопустимости купить счастье для всего мира ценой слезинки ребёнка – но сегодня они ведут напуганных пленников на расстрел. А другие... другие просто не могут стоять в стороне.

Они кормят пленников, передавая им ломти хлеба через решётку военного лагеря. Они прячут беженцев у себя в подвале. Они ухаживают за больным стариком в покинутой деревне, зная, что завтра сюда придут оккупанты.

Если вы хотите вознаградить игроков за совершение добродетельных поступков, которые явным, неоспоримым образом связаны с риском для их репутации или даже жизни, вы вправе прибегнуть к следующему правилу. Каждый раз, когда игрок жертвует благополучием своего персонажа ради совершения трудного *мирного* действия, самый крупный дайс в запасе рока понижается на -1 уровень, а игрок получает на руки дайс, равный этому новому уровню (например, если вы понизили десятигранник в запасе рока, вы получаете восьмигранник).

В любой момент текущей истории игрок может использовать этот дайс в проверке, не противоречащей гуманистическим принципам, и напрямую добавить его в результат. Даже если на таком дайсе выпадает “единица”, она не считается брешью и повышает результат на +1 пункт. Если игрок совершает ещё одно добродетельное действие ещё до того, как использует полученный дайс, он заменяет неизрасходованный дайс новым или повышает уровень имеющегося дайса на +1 – в зависимости от того, что выгоднее.

Агитационный угар

Первой жертвой войны становится правда.

Джонсон Хайрам

Говорят, в любви и на войне все средства хороши. Хороши они были и в идеологической обработке, которой массово подверглись граждане Германского рейха, Австро-Венгерской империи и в значительной степени жители большинства других стран. Идеологическая атака на граждан велась по всем фронтам: немецким школьникам на уроках рассказывали о “восточных варварах”, попирающих все нравственные принципы из горделивых амбиций и жажды новых земель, а карикатуры в русских газетах изображали толстых немецких политиков, пересчитывающих деньги без малейшего интереса к усталым, безропотным труженикам со снятыми головными уборами; в столовых можно было увидеть плакат с безумным Вильгельмом, который жадно обнимает весь земной шар, сидя в палате для душевнобольных; на деревьях прибывали изображения вражеских монархов (от французского Пуанкаре до русского Николая) с жадными лицами и закаченными глазами.

В ход шли открытые оскорбления (вроде русских плакатов “Лорду в морду” и “Трусость турецкая – удаль молодецкая!”). На отдельных афишах цари неприятельских государств изображались как звери или чудовища: в этом смысле особенно показателен немецкий плакат, на котором исполинский германский солдат, стоя на глобусе, давит ногами змей с лицами Николая. Этому же плакату зеркально противопоставлены сразу два русских: на одном средневековый витязь бьётся со Змеем Горынычем, у которого вместо пастей головы Франца Иосифа, Исмаила Энвер-паши и Вильгельма II, а на другом лидер Германского рейха изображён как бешеная собака в короне.

В то время как большинство плакатов, агитационных речей и карикатур апеллировали к героическим порывам аудитории (например, в России публиковались плакаты с огромной надписью “Мировой пожар”, где бесстрашные русские солдаты шагают через огонь, от которого разбегаются немцы), некоторые агитаторы прибегали к противоположной мере: они вызывали у аудитории чувство неудовлетворения и стыда.

Так, на одном из английских плакатов изображалась женщина, жалующаяся, что стране не хватает самолётов, но соотечественники не торопятся ей помогать. Один французский плакат изображал солдата, проводящего пальцами по плите над братской могилой – что, по всей видимости, должно было вызвать в сердцах французов жажду возмездия.

Продолжать этот список можно исключительно долго, особенно если брать в расчёт агитационные речи, плакаты и карикатуры послевоенного периода. Но, как бы то ни было, агитированность во время войны была чрезвычайно сильной.

Как уже отмечалось во врезке “Я убил человека”, всего через несколько месяцев после начала войны наплевательство государственных агитаторов и сквозная лживость плакатов стала практически очевидной. Солдаты, которым приходилось долгие месяцы вести сражения, буквально не вылезая из окопа, пропахшего кровью и испражнениями, больше

не видели в немцах “бешеных псов”, в русских – варваров, попирающих христианские принципы из имперских амбиций, а во французах – зарвавшихся гордецов. Люди неделями наблюдали за жизнью вражеской армии через прорезь прицела и видели, что они страдают от того же наплевательства со стороны властей, что и они. После того, как уже в конце 1914 года стало вполне очевидно, что монархи жонглируют жизнями своих солдат как бездушными инструментами, для солдат стало очевидно и полное отрицание былой философии просвещённого разума, и бессовестное искажение устоявшихся представлений о долге и чести.

Тем не менее, если вы рассказываете историю о первых месяцах мировой войны или хотите изобразить решительные сражения, в которых солдаты попросту не могли игнорировать интересы своей страны, вы можете наделить своих персонажей (и персонажей ведущего) целым рядом способностей и недостатков, отражающих их фанатизм, упорство и твёрдые (даже если порой искажённые) представления о своём долге.

СЭФ: Фанатизм. Если вы противостоите представителям социальной или политической группы, которую вы ненавидите всей душой, вы добиваетесь исключительного успеха, превысив результат противника на 3 единицы вместо 5. Например, если вы набираете на 6 очков больше противника, ваш итоговый дайс вырастает на +2 уровня.

СЭФ: За родину! Вы можете помогать союзникам избавляться от ментального и эмоционального стресса, добавляя к их проверкам одну из своих способностей (наподобие Ободрения, Психологии или Развлечения).

СЭФ: Для меня вы не люди. Добавьте весь запас рока к ближайшей атаке. Затем верните его ведущему и повысьте один из дайсов на +1 уровень.

СЭФ: Непоколебимая воля. При столкновении с представителями ненавистной вам группы или национальности удвойте любую способность для совершения одного действия. Затем передайте второй по размеру дайс, использованный при броске, в запас рока.

СЭФ: Не жалея сил. Вложите 1 СО, чтобы добавить к броску сразу три способности из одного комплекта. Если вы хотите добавить четвёртую, пятую характеристику и т.д., каждая из них требует вложения 1 СО по обычным правилам.

СЭФ: Разорвать в клочья! Понизьте от одного до нескольких дайсов у себя на руке на -1 уровень. За каждый из них добавьте к броску по d6. Повысьте итоговый дайс, если причиняете физический стресс противнику.

СЭФ: Я с тобой ещё не закончил. При столкновении с представителями ненавистной вам группы или национальности снимите весь физический стресс, но повысьте эмоциональный. Вложите 1 СО, чтобы превратить физическую травму в эмоциональную.

СЭФ: Мотивационный оратор. Вложив 1 СО и произнеся вдохновляющую реплику, вы повышаете Кооперацию всей группы в Команде на +1 уровень (вплоть до d12), но только на ближайшее действие.

СЭФ: Вас запомнят героями. Выберите один ценный СЭФ или характеристику уровня d10. Позвольте ведущему повысить на +1 уровень по одному самому слабому дайсу в запасе рока за каждого союзника, на которого вы пытаетесь повлиять. В этом раунде ваши союзники получают СЭФ или способность, которую вы выбрали.

СЭФ: Агрессивная риторика. Если противник уже страдает от помехи, отражающей его внутренние колебания, причинение ментального стресса с вашей стороны немедленно повышает его на +1 уровень.

СЭФ: Любой ценой. Выберите сразу четыре дайса для определения результата. Затем передайте в запас рока самый крупный дайс, использованный при броске.

СЭФ: Кулаком в грудь. Если вы причиняете противнику эмоциональный стресс, добавьте к броску d6 и повысьте итоговый дайс на +1 уровень.

СЭФ: Я выношу вам смертный приговор! Этим СЭФ могут обладать только персонажи ведущего. Если он добавляет дайс из запаса рока к броску подобного персонажа, этот дайс удваивается.

СЭФ: С собой в могилу. Если вы получаете физический стресс, вложите 1 СО, чтобы повысить физический стресс противника на +1 уровень. Если речь идёт о могущественном или практически неуязвимом противнике (например, обладающем хотя бы одной защитной характеристикой d12), вложите сразу 2 СО.

СЭФ: Всё, что в моих силах. Вложите 1 СО, чтобы купить одно Приобретение, на которое вам не хватает ещё одного или двух очков опыта. Вы “задолжаете” этот опыт ведущему. Если до конца игры явно осталось немного, “продайте” ведущему одну из своих Специализаций, поскольку вы не успеете заработать задолженный опыт.

СЭФ: Общий сбор! Вы можете добавить к броску по одной характеристике, позаимствованной у каждого из союзников, но лишь ослабив её на -1 уровень и вложив по 1 СО за каждую из них. Вы вправе вложить по одному добавочному СО, чтобы использовать полный уровень характеристики, не ослабляя её при броске.

СЭФ: Что есть злости. Используйте свой текущий эмоциональный стресс в качестве итогового дайса. Вы можете увеличить стресс на +1 уровень, чтобы повысить и сам итоговый дайс

СЭФ: Обращение к публике. Если вы участвуете в публичном споре, создайте для себя преимущество *Общественное мнение*. До тех пор, пока вы им владеете, вы берёте сразу два дайса за преимущество, а противник утрачивает самый крупный дайс у себя на руках. Он может вкладывать по 1 СО (или d6 из запаса рока), чтобы ослаблять этот дайс на -1 уровень в каждой проверке, но не утрачивать его целиком.

СЭФ: Подготовка против германцев. В зависимости от истории, замените “германцев” на турок, австрийцев и так далее. При нападении на таких противников вы теряете самый крупный дайс, имеющийся на руках, но добавляете третий дайс к результату.

СЭФ: Жизненное кредо. Одно из ваших Отличий характеризует вас даже больше, чем два других. Помимо обычной возможности использовать его на уровне d4 или d8 вы можете приписать ему уровень d10, однако если ваше действие проваливается, сразу два самых маленьких дайса в запасе рока повышаются на +1 уровень, отражая ваше разочарование в собственном кредо.

СЭФ: Я знаю, что прав. При использовании Отличия на уровне d4 повысьте или удвойте любой дайс у себя на руках (не считая Отличия). Если этот бросок создаёт хотя бы одну брешь, добавьте d6 в запас рока.

СЭФ: Зов возмездия. Добавьте к броску дайс из запаса рока, после чего припишите себе ментальный стресс в размере этого дайса.

СЭФ: Единство. Если вы добавляете к броску ту же способность, которую в этом раунде уже использовал ваш союзник, вы добавляете третий дайс к результату.

СЭФ: Тебя это тоже касается. При создании помехи для представителя ненавистной вам группы или национальности ослабьте итоговый дайс на -1 уровень, чтобы приписать эту помеху ещё одной жертве.

СЭФ: Я же сказал: вам конец. Этим СЭФ может обладать только персонаж Генерала. Выложите любой дайс из запаса рока, чтобы устранить стресс аналогичного уровня и добавить d6 к ближайшей проверке.

СЭФ: Не всё потеряно. Вложите 1 СО, чтобы активировать брешь противника и понизить эмоциональный или ментальный стресс на -1 уровень.

СЭФ: Больше никаких сдержек. Повысьте стресс на +1 уровень, чтобы добавить к проверке сразу два дайса, превышающих новый уровень стресс на +1 (например, повысьте d6 до d8, чтобы добавить к броску 2d10).

СЭФ: Не в этот раз! Вложите 1 СО, чтобы напрямую вычесть -3 из результата противника.

СЭФ: Я ждал этого момента всю жизнь. Создайте для себя преимущество -1 уровня. До тех пор, пока вы им располагаете, вы можете вкладывать 1 СО, чтобы автоматически добавлять к результату ровно половину ценности этого преимущества (например, +4 при d8). Каждое использование этого СЭФ понижает уровень преимущества на -1 уровень. Вы можете целиком уничтожить преимущество, чтобы добавить к результату ещё +2 очка.

СЭФ: Судьбоносный момент. Если заявленное вами действие может помочь вам пройти очередной этап Вехи, вы можете выбрать любой эффект, который обычно даёт вложение 1 СО. Вы можете дополнительно модифицировать свою проверку реальным вложением СО.

СЭФ: Кровью и потом. Повысьте или удвойте любой дайс у себя на руке. В случае провала этой проверки вы получаете стресс d6 того типа, которым ещё не обладаете, или повышаете самый слабый стресс на +1 уровень.

СЭФ: Я ещё не закончил. При столкновении с ненавистной вам группой противников (австро-венгров, германцев, турок и так далее) откажитесь поддаваться стрессу по обычным правилам. В каждом дополнительном раунде вы можете добавлять только один дайс к результату (если только не вкладываете 1 СО для добавления второго дайса), а в запас рока поступает новый d6.

СЭФ: Эта машина убивает германцев. При использовании огнестрельного оружия при обстреле противников из определённой политической группы или национальности вы можете выбрать сразу несколько жертв. Каждая дополнительная цель добавляет в ваш запас дайсов d8 и позволяет выбрать ещё один итоговый дайс.

СЭФ: Последний рывок. Если вы обладаете способностью уровня d12, добавьте к броску сразу два двенадцатигранника вместо одного. После этого в запас рока поступает d8. Генерал вправе отказаться от восьмигранника, чтобы повысить два самых крупных дайса в запасе рока на +1 уровень: в этом случае вы получаете 1 СО.

СЭФ: Я сделал всё, что мог. Повысьте уровень любой характеристики на +1, добавьте третий дайс к результату и перекиньте один любой дайс, на котором выпала брешь. После этого отключите способность до конца Сцены. Если вы выбираете характеристику уровня d12, самый слабый дайс в запасе рока повышается на +1 уровень.

СЭФ: Беспощадная риторика. Добавьте к своей проверке d8 и повысьте ментальный или эмоциональный стресс, причинённый жертве, на +1 уровень. Запас рока немедленно получает новый восьмигранник.

СЭФ: Так просто от меня не избавиться. Если по правилам вы должны поддаться стрессу, вложите 1 СО, чтобы оставить стресс на уровне d12, или сразу 2 СО, чтобы понизить его до уровня d10.

СЭФ: Это просто царапина... глубокая, зияющая царапина. Вложив 1 СО, вы можете понизить физический стресс на любое количество уровней. Затем ведущий повышает самый маленький дайс в запасе рока на соответствующее количество уровней.

СЭФ: Воодушевление. Вложите 1 СО и произнесите страстную речь перед всей командой. Затем пройдите проверку против запаса рока, чтобы создать преимущество *Воодушевление* или *Информированность*. До тех пор, пока вы владеете этим преимуществом, все дайсы рока, уже находящиеся на руке Генерала, понижаются на -1 уровень. Это не касается новых дайсов, поступающих в запас рока уже после вашей речи.

СЭФ: Ослепляющий гнев. Каждый раз, когда ваш эмоциональный стресс повышается хотя бы на один уровень, любой дайс в запасе рока по выбору Генерала усиливается на +1. Тем не менее, одна из ваших характеристик повышается на +1 уровень или сразу на +2, если ваш стресс достигает отметки d10.

СЭФ: Безудержная жестокость. Если вы причиняете противнику стресс любого вида, вы можете автоматически повысить этот стресс на любое количество уровней, чтобы вывести

жертву из игры (например, убить или свести с ума агрессивной риторикой). За каждый добавленный уровень стресса запас рока либо получает новый d8, либо повышает два самых слабых дайса на +1 уровень. Если ведущий считает, что противник слишком вынослив или решителен, чтобы его можно было сломить так быстро, вы получаете 1 СО, но всё равно можете повысить стресс на +1 уровень по вышеописанным правилам.

Предел: Работа во враждебном окружении. Если вы находитесь рядом с определённой социальной группой или в определённой местности, которую вам трудно переносить из-за особенностей вашего организма или биографии, брешами считаются и “единицы”, и “двойки”, хотя только “единицы” нельзя добавлять к результату броска.

Предел: Упрямец. Когда противник добавляет ваш ментальный или эмоциональный стресс к своему броску, вы можете повысить этот стресс на +1 уровень, чтобы получить 1 СО. Если бросок противника проваливается, вы смягчаете этот стресс на -1 уровень.

Предел: Упадничество. Каждый d10, присутствующий в запасе рока, понижает любую из ваших характеристик на -1 уровень. Если в запасе рока присутствует хоть один d12, вы неспособны задействовать Отличия на уровне d8.

Предел: Подсознательное желание проиграть. Вы не поддались пропаганде и не хотите принимать участие в этом безумии. Превратите любую силу из этого комплекта в помеху равного уровня, чтобы добавить 1 СО в свой запас. Для восстановления доступа к такой силе воспользуйтесь брешью противника или преодолите помеху.

Предел: Я не прощаю предателей. Стресс и помехи, вызванные предательством, повышаются на +1 уровень, но приносят 1 СО в ваш запас.

Предел: Податливость на манипуляции. При получении стресса или помех от агитаторов, пропагандистов и просто манипулятивных оппонентов повысьте негативный эффект на +1 уровень и добавьте 1 СО в свой запас.

Предел: Колебания. Ослабьте все силы в этом комплекте на -1 уровень и получите 1 СО. Для восстановления прежнего уровня воспользуйтесь брешью противника.

Предел: Неуравновешенность. Повысьте ментальный стресс, чтобы получить 1 СО.

Предел: Отчуждение. Вам трудно понять фанатиков, с которыми вы работаете. Повысьте эмоциональный стресс от одиночества или отрешённости на +1 уровень и получите 1 СО.

Предел: Ненависть к чужакам. Выберите одну социальную группу, которую вы ненавидите: всех австро-венгров, служителей тоталитарного правительства, беженцев из определённой страны и так далее. Если вы воздерживаетесь от активного противодействия представителям этой группы при наличии явной возможности навредить им, вы получаете эмоциональный стресс d6 и 1 СО. Если вам придётся объединиться с ними, вы получите второе Сюжетное очко, но стресс повысится на +1 уровень (если у вас ещё не было эмоционального стресса, он будет равен d8).

Предел: Слушаю и повинуюсь. Помехи, стресс и другие негативные эффекты, созданные для вас непосредственным командиром или чиновником, немедленно отключают все ваши способности. В большинстве случаев вы просто обязаны повиноваться.

Предел: Симпатии к врагу. При столкновении с определёнными личностями или социальной группой, которой вы втайне симпатизируете, откажитесь от самого удобного способа решения проблемы (вроде физического нападения) и повысьте эмоциональный стресс на +1 уровень. Каждый раз, когда ваш стресс возрастает от необходимости противостоять симпатичным для вас индивидам, вы получаете по 1 СО.

Предел: Беспредел. Когда в запасе рока появляется хотя бы один d10, вы прекращаете сдерживаться и прощаете себе любые грехи. Ваш ментальный и эмоциональный стресс полностью исчезают, однако в запас рока немедленно поступают дайсы, на +1 уровень превышающие эти виды стресса.

Необязательное правило:

Оружие убивает

“Когда вы впервые идёте в бой, а вам только стукнуло восемнадцать, вы поддаётесь иллюзии своего бессмертия. Это других людей убивают, но вас – нет...”

Эрнест Хемингуэй

В руках хорошего Генерала система **Cortex Plus** может проявить себя в самом кровавом и смертоносном ключе. Тем не менее, по стандартным правилам **Heroic Roleplaying** протагонист, впервые поддавшийся стрессу, получает травму d6. Каждый раз, когда он поддаётся стрессу этого вида снова, травма увеличивается на +1 уровень. Фактически это означает, что даже в “верденской мясорубке” или последней битве при Пашендале герой обладает запасом из пяти “жизней”, что делает ситуацию больше похожей на ММОПГ, чем на суровый военный быт.

В теории это правило можно оставить в игре, практически не нарушая законов логики: в конечном счёте, Эрнесту Хемингуэю удалось выдержать артиллерийский обстрел, затыкая раны в ногах бычками от сигарет. Но если вы хотите сделать игру поистине беспощадной, воспользуйтесь новым правилом.

В этой игре *оружие убивает*. Каждый раз, когда персонаж поддаётся стрессу, он получает сразу две травмы, а Генерал вправе вложить из запаса рока ещё один дайс, на +1 уровень превышающий нанесённую травму, чтобы повысить её ещё на +1. Например, если герой оказался под воздействием горчичного газа и поддался физическому стрессу, он получает травму d8, а вложение d10 из запаса рока позволяет немедленно увеличить травму до d10. В этом случае следующее же получение такой “сдвоенной” травмы навсегда выведет его из игры – вероятно, убив на месте. Даже если ведущий не сможет или не захочет вкладывать десятигранник для повышения первой травмы, герой получит травму уровня d12, поддавшись стрессу всего два раза.

В качестве дополнительного варианта позвольте игрокам вкладывать по 1 СО, чтобы приписывать один уровень травмы другому виду стресса. Например, попав под обстрел и пожертвовав 1 СО, герой может получить физическую и ментальную травму d6 вместо одной физической травмы d8. Если Генерал вложит дайс из запаса рока для повышения такой травмы, игрок может расстаться ещё с одним Сюжетным очком, чтобы получить эмоциональную травму d6 вместо повышения уже существующей до d8.

Вполне очевидно, что ни одно правило – и тем более опциональное – не должно нарушать законы здравого смысла. Даже на фоне глобальной войны мировых держав обычная деревенская потасовка или падение с крыши невысокого здания не должны убивать персонажей на месте. В подобных случаях герои получают лишь одну травму по классическим правилам.

Нравственная деградация

Ни одна из войн в истории человечества не погубила столько жизней, как эта. Но ещё большими были моральные потери. Силы, как яд убивающие душу и тело, были доведены до совершенства. Моральные последствия были столь же ужасны, что и физические...

Махатма Ганди

Пожалуй, из всех вопросов, порождённых началом Великой войны, ни один не поднимается в литературе и философии чаще, чем вопрос о нравственной деградации общества. От русского офицера Вадима Белова и американского писателя Эрнеста Хемингуэя до индийского идеолога Махатмы Ганди и французского мыслителя Эмиля-Огюста Шартье, десятки известных (и, вероятно, тысячи менее видных) общественных деятелей говорили о тотальной деградации социума, хладнокровном пренебрежении к человеческой жизни и полном уходе от устоявшихся принципов. Искусство всегда отражало бытующие представления о мироздании – и искусство, созданное Великой войной, неизменно показывает мир, искалеченный прежде всего на духовном уровне.

Люди, ещё недавно верившие в существование справедливости, долга, чести, совести, Бога, теперь оказываются в сухом, безжизненном мире победившего модернизма. Бога нет. Совести нет. Нет моральных принципов, которые могли бы служить оценочными средствами для чужого и собственного поведения. Даже когда война подошла к концу, на идеологическом уровне она продолжила своё разрушительное шествие по Европе. Именно после неё возникла фашистская диктатура и основы нацистской идеологии, а некогда религиозное восприятие мира начало уступать в Европе массовому атеизму.

Таких мыслителей, как Альбер Камю, Эрих Фромм и Огюст Шартье, особенно угнетало то, что во время Первой мировой войны миллионам людей приходилось по доброй воле отказываться от осмысления своей правоты. Солдатам приходилось поддаваться общественной пропаганде просто затем, чтобы выдержать испытание своей воли. Солдат мог не верить, что воюет за правое дело, однако ему приходилось хвататься за

правительственные лозунги и девизы бритвенной остроты, чтобы у него появились хоть какие-то шансы выползти из своего окопа и не рехнуться.

Иными словами, философия солдата в годы Первой мировой чаще всего заключалась не в том, чтобы о чём-то думать, а скорее в том, чтобы не думать ни о чём, принимать готовые лозунги и надеяться, что этот кошмар когда-нибудь кончится.

Событие:

Сегодня люди, завтра прах

*И дети резвою гурьбой
Играют беззаботно в бой.
Они сражаются в полях
Сегодня люди, завтра прах.*

Игорь Северянин

Это Событие посвящено сразу трём временным пластам в жизни донских казаков: накануне войны, в её первый кровавый месяц и в дни запального братоубийственного восстания. Многие эпизоды вдохновлены “Тихим Доном” Михаила Шолохова и “Архивом русской революции” Иосифа Гессена, а отдельные элементы военного быта прямо цитируют “Лицо войны” Вадима Белова – русского офицера, оставившего в 1916 г. книгу записок о пережитых кошмарах, а затем расстрелянного властями.

Если вам понравится этот сценарий, знайте, что он опирается на работы гигантов. Прекрасно и жутко было писать эти Сцены, прогуливаясь по кладбищу их воспоминаний...

Акт первый:

Сума, набитая головами людей

Завязка

- **Переходная сцена:** Глазами юных
- **Фаза действий:** Скачки
- **Переходная сцена:** Рыбалка
- **Фаза действий:** Хрипящий чёрт

Ключевые Сцены

- **Переходная сцена:** Присяга
- **Фаза действий:** Призыв
- **Переходная сцена:** Речные могилы
- **Фаза действий:** Первый бой
- **Фаза действий:** Трясина
- **Фаза действий:** Свои и чужие
- **Фаза действий:** Силы небесные
- **Фаза действий:** Кровавые рельсы
- **Фаза действий:** Битва за Воронеж
- **Фаза действий:** Бой у Ярославлице

Дополнительные Сцены

- **Фаза действий:** Поджог
- **Фаза действий:** Народная воля
- **Фаза действий:** Седьмая вода на киселе
- **Фаза действий:** Суд над предателем
- **Фаза действий:** Теперь я его понимаю
- **Фаза действий:** Красный крест, чёрное сердце
- **Фаза действий:** Дезертир
- **Фаза действий:** Она дымится
- **Переходная сцена:** Хлеб, соль да карты
- **Переходная сцена:** Чахлые кровопийцы
- **Переходная сцена:** Любовь в чужом краю

Вехи Первого Акта

Это долгая история

1 ХР, когда вы совершаете яркое сумасбродное действие ещё ребёнком.

3 ХР, когда вы упоминаете эту выходку уже во взрослом возрасте, поясняя, как она повлияла на вашу личность.

10 ХР, когда вы повторяете это действие снова уже во взрослом возрасте, чтобы совершить героический подвиг или попросту снова почувствовать себя живым.

Любовь не знает границ

1 ХР, когда вы заводите романтические отношения.

3 ХР, когда вы идёте на риск, чтобы встретиться с возлюбленной и либо добиваетесь успеха, либо сталкиваетесь с серьёзными трудностями.

10 ХР, когда вам удаётся пожениться, несмотря на гром мировой войны, или когда любимую вырывают из ваших рук, чтобы вы “не дурили” и сосредоточились на выполнении долга.

Ни шагу назад

1 ХР, когда вы ввязываетесь в бой, в котором вам грозит гибель или серьёзная травма.

3 ХР, когда вы продолжаете биться, даже получив стресс d10, или сбегае с поля боя, не желая рисковать головой.

10 ХР, когда вы получаете травму d8, не желая отступать даже перед лицом побеждающего врага, или когда вы признаёте, что никакая победа не стоит риска для жизни, и целиком меняете одно из своих Отличий.

Все люди – братья

1 ХР, когда вы заговариваете о том, что даже враги достойны сочувствия.

3 ХР, когда вы отпускаете противника с миром или пытаетесь убедить его сложить оружие либо когда вы убиваете человека на поле боя, потому что иначе погибли бы сами или потеряли бы друга.

10 ХР, когда вы помогаете врагу выжить на поле боя вопреки всем приказам или когда убиваете сразу несколько человек, которых могли пощадить, признавая жестокие условия войны и добровольно принимая от Генерала ментальный стресс в размере самого крупного дайса в запасе рока.

Фанатизм

1 ХР, когда вы говорите, что ваши враги недостойны жизни.

3 ХР, когда вы причиняете эмоциональный или ментальный стресс союзнику, исповедующему гуманизм, или оказываете помощь уже побеждённому врагу, признавая в нём человека.

10 ХР, когда вы совершаете военный подвиг, который с гуманистической точки зрения можно трактовать как преступление против нравственности, или отказываетесь проявлять жестокость и навсегда меняете одно из Отличий.

Испытание веры

1 ХР, когда вы поднимаете вопрос об этической стороне поведения ваших союзников либо когда такой вопрос поднимают из-за ваших собственных действий.

3 ХР, когда вы признаётесь другому герою, что не уверены в правоте своих союзников.

10 ХР, когда вы причиняете эмоциональный или ментальный стресс другому герою, заставляя его поменять свою нравственную позицию, либо когда вы сами меняете точку зрения из-за полученной эмоциональной или ментальной травмы.

Молодецкая удаля

1 ХР, когда вы производите впечатляющий выстрел или побеждаете опытного противника впервые за Сцену.

3 ХР, когда вы спасаете ситуацию одним точным выстрелом или ударом либо активируете сразу два Предела после досадного промаха.

10 ХР, когда вы вкладываете сразу 5 СО для совершения почти невозможного боевого трюка или промахиваетесь, откладываете оружие в сторону и решаете вопрос иначе.

Приобретения

- **[5 XP/10 XP] Общее дело:** За 5 XP вы можете вызвать на помощь отряд из четырёх казаков. За 10 XP вы можете просто назвать задачу, которую казаки выполняют за вас – в пределах разумного.

- **[5 XP/10 XP] Боевые награды:** За 5 XP персонаж получает новую характеристику d8. За 10 XP он может либо добавить в комплект характеристику d10, либо добавить сразу две способности d8, но только обзаведясь Пределом, который отражает повысившиеся ожидания от награждённого протагониста.

- **[5 XP] Знай своего врага:** При столкновении с противником вы можете устранить любую его способность или один ценный СЭФ, просто вложив 1 СО или добавив d6 в запас рока. Этой способностью вы обладаете до конца игры.

- **[10 XP] Новейшее вооружение:** Повысьте либо одну, либо две боевые способности на +1 уровень. Во втором случае вы получаете ещё не проверенное вооружение, при использовании которого “брешами” при проверках считаются и “единицы”, и “двойки”, хотя только “единицы” нельзя добавлять к результату броска.

- **[5 XP/10 XP] Военный талант:** Вы проявляете неожиданный стратегический дар. За 5 XP вы можете дать ценный совет союзникам, существенно ослабив любую угрозу по своему выбору: например, устранив помеху, вызванную артиллерийским огнём, или ослабив все боевые характеристики противников на -1 уровень. За 10 XP вы приобретаете СЭФ, отражающий ваши лидерские способности (наподобие *Вдохновения*, позволяющего повысить Кооперацию вашей группы в Команде на +1 уровень при ближайшем действии ценой 1 СО).

- **[5 XP/10 XP] Свой в доску:** Создавая ресурсы в Переходных сценах, вы можете описать, как легко сходитесь с другими людьми. За 5 XP один из ресурсов удваивается, и вы можете либо использовать сразу два дайса, либо передать один из них союзнику. За 10 XP вы можете создать ресурс, который останется с вами до самого конца Первого Акта.

Четвёрка казаков

Кооперация

Команда 4d6

Отличия

Своих не бросаем

Я ещё не держал сына в руках

В седле с младенчества

Во всеоружии

Стрельба d8

Ближний бой d8

Броня d8

СЭФ: Атака по области. Выберите по одной дополнительной цели после первой. За каждую из них добавьте к броску d6 и выберите по дополнительному итоговому дайсу.

СЭФ: Держать строй! При создании преимуществ или помех, связанных с обороной, предложите любому игроку вложить 1 СО, чтобы казаки смогли создать трюковый дайс d8 и добавить третий дайс в результат.

Предел: Единство. С игромеханической точки зрения весь отряд выступает в роли одного противника. Каждый раз, когда противникам удаётся причинить казакам стресс уровня d8 или выше, отряд утрачивает один дайс из Кооперации. Устранение всех дайсов знаменует победу над казаками.

Специализации

Бой d8

Верховая езда d8

Акт второй:

Слепое похмелье

Завязка

- **Переходная сцена:** Хлеб для солдат
- **Фаза действий:** Добей меня
- **Переходная сцена:** Революция неизбежна
- **Фаза действий:** В слове “покойник” есть слово “покой”

Ключевые Сцены

- **Фаза действий:** Мародёры
- **Переходная сцена:** Опасные разговоры
- **Фаза действий:** Под наблюдением
- **Переходная сцена:** Дома
- **Фаза действий:** Разбойники
- **Переходная сцена:** Тяжёлый год
- **Фаза действий:** Падение самодержавия
- **Фаза действий:** Путиами Каина
- **Переходная сцена:** Это ещё не поход
- **Фаза действий:** Слова и пули

- **Фаза действий:** Задавить гада
- **Фаза действий:** Разговор при свечах
- **Фаза действий:** Степные туманы
- **Фаза действий:** Белая армия, чёрный барон

Дополнительные Сцены

- **Фаза действий:** Бегство
- **Фаза действий:** Побег из заточения
- **Переходная сцена:** Очаг
- **Фаза действий:** Обречённый полк
- **Переходная сцена:** Недолгий поход
- **Фаза действий:** Ночной арест
- **Фаза действий:** Нападение на тюрьму

Вехи Второго Акта

Самоотверженность

1 ХР, когда на вас нападают из-за того, что вы выбрали “не тот” лагерь.

3 ХР, когда вы жертвуете своей карьерой, деньгами или личной жизнью для поддержки своих союзников.

10 ХР, когда вы совершаете невозможное для восстановления своей прежней жизни, или начинаете новую жизнь, или получаете травму во имя защиты своих союзников.

Захват

1 ХР, когда вы ловите крупного деятеля, выступающего за “красных”, “белых” или анархистов.

3 ХР, когда вы осознанно позволяете пленнику сбежать или убиваете его при попытке освободиться.

10 ХР, когда вы намеренно убиваете человека вместо того, чтобы пленить его, или когда вы присоединяетесь к прежнему врагу и целиком меняете сторону.

Подрыв

1 ХР, когда вы расправляетесь с группой людей, выступающих за “красных”, “белых” или анархистов.

3 ХР, когда ваше участие в братоубийственной войне заканчивается причинением вреда посторонним людям, которые хотят простой мирной жизни.

10 ХР, когда вы уничтожаете или присваиваете ценный ресурс противника.

Переманивание

1 ХР, когда вы пытаетесь найти общий язык с другим персонажем, несмотря на то, что боретесь с его фракцией.

3 ХР, когда ваши попытки завербовать другого героя приводят к конфликту с его союзниками или заставляют его лишь яростнее выступить против вашего лагеря.

10 ХР, когда вы открыто предлагаете ему сменить сторону, причиняя эмоциональный стресс, или когда вы вступаете с ним в схватку и один из вас поддается стрессу.

Освобождение

1 ХР, когда одного из ваших союзников берут в плен.

3 ХР, когда вы освобождаете пленника или получаете ценные сведения о заключённых.

10 ХР, когда вы освобождаете целую группу союзников или сами оказываетесь в заточении.

Во главе команды

1 ХР, когда вы берёте на себя управление командой или руководите поведением группы в чрезвычайной ситуации.

3 ХР, когда вы говорите с союзником о трудностях, сопряжённых с позицией лидера.

10 ХР, когда ваше руководство приносит всей команде победу или когда ваши действия заканчиваются смертью одного из подопечных.

Цель оправдывает средства

1 ХР, когда вы пытаетесь убедить откровенно дурного сражаться на вашей стороне.

3 ХР, когда вы готовите сдерживающие меры на случай, если злодей обернется против вас, или причиняете союзнику стресс, заставляя его смириться с присутствием подлеца в вашей команде.

10 ХР, когда вы отказываетесь от сотрудничества с дурными людьми или собираете целую группу разбойников и подлецов, становясь её лидером.

Мой друг – мой враг

1 ХР, когда вы посещаете место, в котором часто встречались с другом, в надежде поговорить с ним или когда вы сталкиваетесь с врагом, с которым вы двое когда-то боролись бок о бок.

3 ХР, когда вы выступаете против бывшего товарища.

10 ХР, когда один из вас меняет сторону или когда вы снова находите общий язык.

Приобретения

- **[5 XP/10 XP] Одумайтесь, братцы!** Трата 5 XP позволяет вам заявить, что некоторые из противников не поддерживают своё начальство всем сердцем. Это означает, что до конца Сцены они не станут вам препятствовать, даже если и не станут оказывать помощь. Трата 10 XP заставляет их активно поддерживать вас в борьбе против собственной организации.

- **[5 XP] Кровавый угар:** Война притупила ваши чувства. Вы немедленно снимаете с себя весь ментальный или эмоциональный стресс либо понижаете на -1 уровень соответствующую травму.

- **[5 XP] Молюсь за тех и за других:** Если вы зарекомендовали себя как достойный казак, пытающийся остановить братоубийственную войну, трата 5 XP позволяет вам гарантировать, что противники в этой Сцене не будут причинять вам реальный вред, а при наличии такой возможности даже попытаются отпустить вас с миром.

- **[5 XP/10 XP] Бей гадов!** Если в Сцене присутствуют второстепенные персонажи, выступающие на вашей стороне, вы можете пожертвовать 5 или сразу 10 XP. С этого момента и до окончания Сцены или всего Акта (в зависимости от объёма опыта) всякий раз, когда вы будете вкладывать 1 СО для добавления третьего дайса в результат, исключительный успех будет засчитываться за каждые 3 очка превосходства вместо 5.

- **[5 XP/10 XP] Миротворец:** Если другие казаки признают вас как мудрого переговорщика, пытающегося навести мосты между враждующими лагерями, провал любой социальной проверки позволяет вам вложить 1 СО, чтобы немедленно перекинуть все дайсы, понизив итоговый дайс на -1. Если вы вкладываете сразу 10 XP, итоговый дайс остаётся на прежнем уровне, а результат вырастает на +1 пункт.

- **[5 XP/10 XP] Поддержка семьи:** В любой Переходной сцене, в которой вы проводите время с семьёй или хотя бы поддерживаете с ней контакт при помощи писем и личных посланников, вы можете ослабить любой вид стресса ещё на -1 уровень. Если вы тратите 10 XP, одна из ваших характеристик, отражающих волю, упорство или попытки сойтись с другими людьми, навсегда повышается на +1 уровень.

Акт первый:

Сума, набитая головами людей

О, как же длинна... та давняя и дальняя дорога на фронт.

Благословенна и проклята будь она.

Виктор Астафьев

Через долгие десятилетия после окончания войны с Германией режиссёр Александр Митта предложит драматургический тезис: “Чем ближе смрадное дыхание ада к ангельским кушам рая, тем глубже пронзает драма”. Весь этот Акт построен на идее мучительного контраста, образующегося между детскими играми протагонистов и ужасающими годами войны.

Хотя вы вправе начать игру уже после того, как герои приносят присягу в станице Шумиловской, многие эпизоды военного быта, описанные в сценарии, представляют собой эхо ранних конфликтов, в которых герои принимают участие в детстве.

В первых Сценах герои знакомятся с персонажами, которых они будут терять на полях сражений, с которыми будут конфликтовать в лагерной жизни или которых будут удерживать от отчаяния, дезертирства и самоубийства. Считайте всю раннюю часть сюжета платформой, с которой отправится метафорический поезд нашей истории.

Без этих стартовых эпизодов смерти, самоубийства и попытки побега не будут производить на игроков того впечатления, которое они произведут, если игроки будут понимать, кого, по какой причине и при каких обстоятельствах они теряют.

Отдельно стоит заметить, что боевые сцены в этом сценарии построены таким образом, чтобы они отражали субъективное восприятие протагонистов. Например, даже действуя в составе многочисленной армии, герои будут решать локальные задачи и схлестываться с относительно небольшими отрядами противника. Если вам ближе масштабный, “варгеймовый” подход к изображению батальных сцен, вы вольны переделать их так, как вам будет удобно использовать их в игре. Система позволяет это сделать.

Тем не менее, по задумке герои решают лишь ряд отдельных задач. Они не сбивают вражеский дирижабль сами – они защищают артиллерийскую батарею, которая делает это за них. Они не пытаются сдержать многотысячное войско австрийских кавалеристов, а только вносят свой вклад, сражаясь с несколькими отрядами.

И ещё одно. Многие боевые сцены Первого Акта дополнены рядом “запрограммированных” игровых эффектов: например, если герои уложатся в несколько раундов, они получают определённое преимущество или предотвратят появление трудных помех в последующих эпизодах.

Тем не менее, это сделано лишь для наглядности и повышения ставок в игре. Вы всегда можете заменить эти эффекты или отказаться от них целиком. Это просто ориентиры.

Сценарий не должен стать запрограммированным “мануалом”, законы которого ведущему требуется заучить наизусть.

Запас рока

Запас рока в Первом Акте представлен четырьмя шестигранниками



Переходная сцена:

Глазами юных

Действие Сцены разворачивается в начале 1900-х годов на Дону, в хуторе Белая Глина. Задача ведущего заключается в том, чтобы на метафорическом уровне предвосхитить события Первой мировой и Гражданской войны, включая трагическое верхнедонское восстание.

Протагонистам по десять-тринадцать лет. Они собираются на берегу Дона с другими мальчишками, чтобы сыграть в лозины. Всего участвует человек десять: мальчишки делятся на две команды, в каждой из которых назначается “царь”. Все, кроме “царей”, берут в руки тоненькие ивовые прутья. Этими прутьями они пытаются коснуться противников – если коснулись, жертва замирает на месте и быстро считает до 15. После трёх касаний участник считается поражённым и уходит с берега.

Конечная цель участников состоит в том, чтобы коснуться вражеского “царя”. “Цари” не могут драться и только прячутся за своих подданных. Для того, чтобы вывести “царя” из игры, достаточно одного касания.

Если вы желаете сразу задать высокий темп повествования, игру в лозины можно свести к одному групповому броску или оставить на описательно-декоративном уровне. Вне зависимости от того, чья команда выиграла, среди проигравших оказывается местный заводила Оська Меркулов, отличающийся дурным нравом, но неоспоримой харизмой лидера. По дороге на хутор Оська начинает задирать победителей, говоря, что пруттик на войне не помощник и будь у него шашка, “совсем иначе бы погутарили”.

На подходе к хутору становятся слышны возмущённые крики: кто-то дерётся. С холмика, где оказываются ребята, видно, что добрая половина хутора сбежалась во двор к Соломиным – уважаемой семье с молодым хозяином Христофором (Христоней). Хозяина, орущего благим матом и прикрывающего подбитый глаз, держат несколько молодцев, а от него оттаскивают Стеньку Болдырева – детину с коня размером, из именитой, богатой семьи. Стенька в крови, дрались не на шутку. Из криков становится ясно, что Стенька, по мнению Христофора, хотел загулять с его молодой женой Лизаветой. Отец Болдырева помогает оттаскивать сына, крича, что тот позорит его перед хутором и что если Стенька опять попытается “завладать” соседней женой, завтра же из мести женит его на какой-нибудь дурочке.

Друзья Хритони и Стеньки с обеих сторон тоже обмениваются тычками – не только словесными. Увидев среди грызущихся деда Прокофия, ветерана последней турецкой войны, заводила Оська Меркулов сразу же предлагает ребятам план. У деда Прокофия дома шашка при входе висит: заходи да бери.

Большинство ребят от идеи в восторге: харизма и убедительность пышет из Оски, как дым из котла, а в потасовке взрослых им всё равно делать нечего. Если протагонисты

откажутся, за ними временно закрепится репутация трусов. Если согласятся, они идут с остальными за шашкой деда Прокофия.

По дороге к дому Прокофия ребята слышат разговор двух старых бабок, которые обсуждают, что Христоня-то уж насколько мягкосердечный, но кричал, что Стеньку ей-богу убьёт, и кричал так страшно, уверенно, будто и впрямь для себя всё решил.

Дома у деда Прокофия дети находят сразу две шашки: одна висит на стене, а другая, которую дед почти никогда не доставал на свет Божий, лежит на столе рядом с портретом его сына Мишки и недопитой чаркой самогона. Сын деда Прокофия погиб по глупости, утонув в реке, когда спьяну сокращал путь по возвращении с другого хутора. Лежащая на столе шашка рядом с его портретом принадлежала Мишке.

Когда дети видят портрет, самогон и шашку, в доме повисает мёртвая тишина. Затем её нарушает неумный Оська Меркулов, который пытается схватить шашку со стола: если не помешать, он предлагает любому из смельчаков (желательно протагонистов) помериться молодецкой силой, сняв вторую шашку со стены. Если остановить его, уязвлённый Оська двинет обидчика в челюсть и попробует утолить жажду приключений, допив дедов самогон. Если принять вызов, Оська станет размахивать шашкой, не соизмеряя силы. Если вам хочется разыграть этот эпизод на уровне правил, возможно получение ран как протагонистами, так и Оськой.

Заканчивается всё это так, как и должно закончиться: появлением деда Прокофия. Ещё завидев деда у калитки, дети пытаются сбежать через забор. Если это возможно, Прокофий успевает поймать Оську и протагонистов, заняв собой выход из дома. Прокофий явно переживает из-за истории с Болдыревым и Соломиным больше, чем из-за детских проказ, и мирно просит остаться с ним.

Дед садится в комнате и заводит разговор о том, что война – это не игра и не приключение и что “размахивая шашкой, всё тяжелее делаешь суму, которую тащишь у себя за плечами, а сума энта набита головами убитых тобой людей”. Дед не ругается даже на Оську, если того удалось поймать. Он просит только запомнить, что если идёшь на войну, нужно помнить о едином законе человеческом: на войне чужого не бери, женщин не трогай да Богу молись за душу свою, особенно если ты победил. Потому что из вас двоих – победителя и побеждённого – именно душа победителя, душа убийцы, находится в наибольшей опасности.

Если игроки просят деда научить его своей молитве, с которой он прошёл всю турецкую войну, или если пытаются вникнуть в смысл его переживаний, вы можете ослабить самый крупный дайс рока на -1 уровень.

Фаза действий:

Скачки

Хороший друг протагонистов, Петро́ Ерёмин, предлагает повеселиться: сначала идти “порыбалить”, а потом устроить скачки от хутора до живописных прудов на севере и обратно. Кто придёт первым, тот получит всю рыбу. Поскольку рыбы для хозяйства будет много (на улице жарко, быстро испортится), её предлагается обменять у местных на что угодно, от сахара и табака до одежды и самогона.

В скачках, само собой, принимает участие и Меркулов. Во время скачек Петро начинает вырываться вперёд, и отстающий Меркулов на глазах у протагонистов “ненароком” врезается плечом в Петро, сбрасывая его на камни в опасном месте. Петро серьёзно повреждает руки и бьётся о камень ухом. Меркулов кричит, что задел нечаянно, и продолжает скачки.

Герои могут либо остановиться помочь Петро – в этом случае Оська Меркулов приходит первым, – а могут попробовать обойти подлеца. С игровой точки зрения Оська обладает запасов из трёх восьмигранников: один из них он может использовать как Отличие по обычным правилам.

Если герои интересуются здоровьем Петро, он просит их рассказать о случившемся своим родителям: пусть они разберутся с родителями Меркулова. Сам Меркулов сначала настаивает на случайности столкновения, но быстро переходит к угрозам. Возможна драка.

В зависимости от того, на чью сторону встанут протагонисты, Петро и Оська будут по-разному вести себя в дальнейших Сценах: в частности, когда все отправятся на поля мировой войны.

Фаза действий:

Поджог

Если герои повздорили с Оськой Меркуловым, ночью один из протагонистов слышит собачий визг, а затем чует запах горящего сена. Люди из смежных домов вываливают во двор, где над пристройкой на участке протагониста лисьим хвостом воздымается пламя.

Собака, охранявшая двор, заколота в холку ударом кинжала. В темноте, подёрнутой алым заревом начинающегося пожара, виден силуэт убегающего человека. Считайте пожар Таймером d8: в каждом раунде он растёт на +1 уровень. После выхода Таймера за пределы d12 ведущий получает в запас рока 2d12 и прерывает Сцену любым удобным способом: вероятно, массовыми повреждениями двору протагониста. Если герой (возможно, с проснувшимися друзьями) пытается сбить пламя, он может понижать Таймер по правилам ослабления помех. Помощь со стороны других жителей хутора просто становится преимуществом d8.

Если погнаться за убегающим человеком, придётся устранить его преимущество *Отрыв* d10. В каждом раунде поджигатель бросает три восьмигранника, пытаясь повысить это преимущество. Если оно выходит за пределы d12, поджигатель сбегает.

Если его удаётся поймать, в преступнике протагонисты, само собой, узнают Оську Меркулова. Зная, что за поджог его ждёт тюрьма, если не расправа на месте, Оська будет драться как волк, не жалея сил. В этом случае его запас дайсов меняется на 2d10 + Отличие *Загнанный зверь* d8 + преимущество Кинжал d6.

Если дать Оське уйти уже после того, как он будет опознан, он сбежит с хутора. Семья Меркуловых попытается задобрить семью пострадавшего протагониста богатыми дарами, но отношения между соседями будут безнадежно испорчены.

Переходная сцена:

Рыбалка

Через несколько дней после поджога или потасовки во дворе Соломиных протагонисты отправляются на рыбалку. Хотя рыбу можно отдать родителям или обменять на табак, причина для рыбалки у ребят совершенно другая: рядом с назначенным для рыбалки местом сегодня будут купаться девчонки. Хотя затея эта, по существу, совершенно ребяческая, будет лучше, если хотя бы один игрок попробует отыграть переход от фиглярского отношения к девчонкам к полущутливому, но светлому чувству пробуждающейся влюблённости.

Девчонки отшучиваются, просят парней “ступать по своим делам”, некоторые могут зубоскалить, но есть среди них и Настёнка, улыбающаяся загадочной тихой улыбкой и мечтающая найти счастье, которого не было у её матери и нет у старших сестёр, и Аглая, воспринимающая мир как неслышную песню, умеющая видеть звуки и слышать цвета.

Сцена юношеской влюблённости обладает огромным весом для произведения, повествующего о предстоящей войне. Если можете, не пропускайте её. Наполните её чувством светлого, вечного и прекрасного – чувством, которое будет становиться только сильнее на фоне бесконечного ужаса мировой войны.

Кроме того, шутки и зубоскальство – всего лишь тонкие маски, за которыми местные девушки прячут заинтересованность в протагонистах. Пусть они просят парней “ступать” и “не неволить”, пусть называют “чертями дурными” и “дураками”, в действительности им есть дело до тех, кто проявляет к ним интерес. Если игроки правильно построят диалог, девчонки могут сами попросить их взять с собой “порыбалить”. Отголоски этой Сцены могут ещё долго звучать в истории о мировой войне.

Когда вы увидите, что потенциал для романтического знакомства исчерпан, Сцена приобретает более мрачный окрас: во время рыбалки герои видят на берегу Стеньку Болдырева, который возвращается с охоты на коне. Невесть откуда на дорогу выходит Христоня, который хватает коня Стеньки за стремя и смотрит на неприятеля снизу вверх, тяжело дыша. Стенька вроде бы открывает рот, чтобы что-то сказать, но молчит. И что-то странное происходит между ними: оба смотрят друг на друга и долго молчат, потенциально давая игрокам возможность вмешаться. Если герои ничего не делают, Стенька просит Христонию пустить стремя, а Христоня говорит: ты, дескать, не бойся, драться не буду. Но рано иль поздно – знай, что убью.

Если протагонисты расскажут об этой встрече родителям, вскоре о ней станет известно по всему хутору. Но Стеньку молва только раззадорит, и он начнёт всё беззастенчивее навязываться Лизавете, жене Христофора. Раздосадованный тем, что поведение сына продолжает рушить отношения между семьями, отец Стеньки сдержит своё обещание и женит сына на деревенской дурочке Миле. Опозоренный Стенька, пусть и отдавая себе

отчёт в том, сколь косвенную роль дети сыграли в его вынужденной женитьбе, навсегда запомнит их как невольных зачинщиков его падения.

Фаза действий:

Хрипящий чёрт

Несколько ребят, включая протагонистов, сбегают от родителей, вечно требующих помощи в работе, чтобы немного побить балду. К ним быстро присоединяются братья Хрещатицкие: старший Борис, славящийся тем, что ему каким-то чудом всегда удаётся избежать родительских наказаний, и младший Лукашка, на котором, должно быть, висит проклятие, потому что его постоянно за что-то наказывают, хотя он старается изо всех сил.

У Бориса только одна идея для развлечений: пойти покидать в девчонок огрызками яблок. Сказать по совести, Борис с удовольствием поболтал бы с ними и пригласил искупаться на реку, но он немного пуглив, в чём, конечно же, никогда не признается. Поэтому – огрызки.

У Лукашки идей сразу три:

- а) сбивать камнями яблоки, установленные на голову пугалу
- б) бороться по двое в кругу, очерченном на песке: кто вытолкнул соперника за пределы круга – тот победил
- в) забраться в погреб к вредной старухе Фёкле и стянуть у неё бутылку самогона

Борис тотчас перехватывает инициативу и убедительно настаивает на последней идее. Какое бы развлечение ни выбрали протагонисты, Борис тут же навязывается в лидеры. Лукашке обидно: идея принадлежит ему, а все по традиции тянутся к его брату.

После того как ребятам надоедает игра (или, в последнем случае, после того как бутылка подходит к концу), Лукашка решает всё-таки проявить себя лидером и рассказывает историю о Хрипящем чёрте (это слово он произносит с нажимом: чорте), который якобы поселился на старой мельнице. К востоку от хутора в самом деле стоит мельница, сгоревшая и поломанная после удара молнии. В ней есть дверь и небольшое пространство внутри, однако вся верхняя часть снесена, а ценные элементы перенесены на другую действующую мельницу. Раз в пару месяцев кто-нибудь вспоминает о мельнице и рассказывает истории о привидениях, ожидающих внутри заблудившихся путников.

Лукашка с серьёзным лицом рассказывает, что не далее как вчера вечером помогал отцу загонять лошадей, и когда проходил мимо мельницы, изнутри раздался человеческий шёпот. А потом послышался хрип и жуткий бесовской треск. Даже кони вдруг взволновались и быстрее пошли к хутору. Услышав историю, Борис смеётся над братом и утверждает, что никакого Хрипящего чёрта нет.

Лукашка в порыве смелости обвиняет старшего брата в трусости и зовёт всех к мельнице. Если ребята идут, путь приводит их к заброшенному строению, похожему на старого пса, вставшего на задние ноги, чтобы посмотреть, что лежит на столе у хозяина. Крыши у мельницы нет, и залетающий в неё ветер заставляет доски трястись с печальным призрачным скрипом. Возле мельницы сидят две бродячие кошки с истрёпанными

мордами, заинтересованно глядя на дверь. Довершая призрачную картину, над мельницей кружит кричащее воронье.

Лукашка божится, что вот оттуда-то, из-за двери, и доносился шёпот Хрипящего чёрта. Борис, довольно трусливый в душе, храбрится и продолжает смеяться над братом, понукая его идти первым, чтобы показать, как выглядит чёрт – с рогами аль без.

Лукашка говорит, что он внутрь как раз не пойдёт, потому что знает, что там сидит чёрт. Быстро становится ясно, что ни один из братьев не собирается заходить.

Если кто-либо из протагонистов толкает дверь, она подаётся с неожиданной тяжестью. В медленно образующемся проёме показывается старый пол с проломленными половицами, пылью идохлыми пауками. Что-то сдерживает дверь изнутри, замедляя её движение. Слегка навалившись, протагонист, толкающий дверь, чувствует, как что-то заходит за неё, словно тюк, свисающий на верёвке.

И если взглянуть наверх, то станет видно: верёвка действительно есть. Она привязана к деревянному выступу, когда-то служившему верхней ступенькой обрушенной лестницы, и удерживает что-то, закатившееся за дверь.

Если протагонист продолжает толкать дверь внутрь, привязанная к верёвке тяжесть наконец прокатывается по её тыльной стороне и, качнувшись, выскальзывает из-за двери навстречу ребятам. О протагониста, держащегося за дверь, ударяется тело висельника. У него ужасные закатившиеся глаза и тяжёлый раскрытый рот с налитым, почернелым языком, на котором видны следы от зубов. От него смердит потом, которым пропитан нездешний серый костюм.

Если для игры это важно, ведущий может пройти проверку запаса рока, добавив к броску по одному шестиграннику и выбрав по одному итоговому дайсу за каждого протагониста. В случае успеха он причиняет героям эмоциональный стресс в размере итоговых дайсов.

В ужасе остальные ребята бросаются прочь. Если протагонисты находят силы остаться на месте, они замечают котомку с куревом, флягой воды и письмами. В том маловероятном, но всё же возможном случае, если кто-нибудь из персонажей умеет читать, из писем становится ясно, что перед ними – отчаявшийся революционер, бежавший со ссылки и ожидавший здесь встретить какого-то единомышленника, который так и не явился. Язык письма сложный, учёный, едва ли понятный детям. Весь текст обогащён риторическими фигурами и метафорами наподобие “Истина, которую приходится доказывать самому себе, не может быть истиной”, “Я видел лицо смерти, братья” и “Мысль о смерти всё чаще ставит меня в положение, которое я предвижу заранее, но которого не могу избежать; возражать на это положение совершенно излишне, и я знаю, как будет выглядеть точка в моей биографии”.

После извещения хуторян о находке в Белую Глину прибывает становой следователь, который ещё несколько дней будет ходить по домам и о чём-то говорить с родителями

героев. Хорошего в ситуации только одно: родители на долгие дни забудут о ругани и наказаниях, опасаясь только усугубить кошмар, обрушившийся на их отпрысков.

Лукашка начнёт заикаться и, начиная с этого дня, в каждой второй беседе будет упоминать Хрипящего чёрта.

Переходная сцена:

Присяга

Несколько лет спустя героев зовут в станицу Шумиловскую приносить клятву служения царю. Всё, что требуется от совершеннолетних казаков, – присягнуть на верность и поклясться блюсти честь во всём – касается ли это военного дела или отношений в семье. До этого, правда, нужно ещё выдержать долгую речь вахмистра Бурóго, стоя в полном обмундировании на жаре.

По дороге домой состоявшиеся казаки встречают попутчика Крагина – человека из столицы, в очках и красивом белом костюме. Он представляется лишь по фамилии (настоящее имя Фёдор Мазурин, если игроки сумеют это разузнать), но не требует называть его “господином” и вообще ведёт себя как можно менее официально. Он спрашивает, как добраться до хутора Белая Глина, а узнав, что попутчики там живут, пытается разузнать о селении как можно больше. Сам он представляется новым доктором.

Из речей Крагина можно узнать, что в столице многие недовольны царём, в частности из-за его дружбы с мнимым целителем Гришкой Распутиным. Этот старец, Распутин, представляется прозорливцем и магом, но часто ездит по баням с девками, отдаёт приказы чиновникам от лица государя, а при дворе многие боятся его “типнотических сил”. Крагин верит, что от Распутина скоро избавятся, но опасается за доброе имя царя. Любая подходящая проверка (Бдительности, Интеллекта или других тематических характеристик) покажет, что Крагин вовсе не опасается за царя, а только и ждёт, когда престол под ним пошатнётся. Похоже, у Крагина в хуторе Белая Глина – какая-то тайная цель.

Если в предыдущей Сцене вы изобразили тёплые, светлые отношения между протагонистами и девчонками на берегу, этот момент как нельзя лучше подходит для того, чтобы по возвращении на хутор протагонисты явились к своим избранницам и продемонстрировали их сближение на более явном сюжетном уровне. Если вы не возражаете против подобной “монтажной техники”, в пределах этой же Сцены персонажи могут обратиться к своим родителям с просьбой о сватовстве. Они теперь подлинные, состоявшиеся казаки и готовы стать хозяевами в своих собственных семьях.

Фаза действий:

Народная воля

Для этой Сцены требуется, чтобы любой из протагонистов получил хоть сколько-нибудь серьёзную рану. Вы можете разыграть эпизод с охотой, столкновение с осатаневшим Оськой Меркуловым, если тот сбежал после поджога, или драку на свадьбе, если один из героев решил жениться. При желании получение раны можно оставить “за кадром”: казачья жизнь всегда была сопряжена с риском, и игрокам будет достаточно просто услышать предлог для начала Сцены от Генерала.

Один из протагонистов приходит к доктору Крагину. Обрабатывая его раны, доктор заводит беседу о царской власти, о том, что монархия всё меньше помогает народу, и сила нации во все тяжёлые времена русской истории заключалась в объединении. Если протагонист готов слушать, доктор упоминает и 1905 год, называя участников декабрьского восстания подлинными героями нации. Он тогда был моложе и первый раз видел людей, идущих против самого царя.

Если только герой не прерывает его, доктор Крагин приглашает его с друзьями “на чаёк-самогончик” и вечером зачитывает им книги по революционной тематике. Под конец он предупреждает, что говорить об этом с соседями ещё рано: час не настал, но определённо настанет. Он просит обмозговать услышанное, но оставить это пока в секрете.

Если рассказать доктору Крагину о Хрипящем чёрте, он очень умело изобразит неведение, однако его взгляд станет внимательнее и острее, а речь на короткое время замедлится.

Спустя несколько дней в Белую Глину прибывает становой пристав и следователь, которые интересуются у местных жителей, “не гутарит ли кто часом против царя”. Если протагонисты сдают Крагина, следователь опознаёт в нём революционного агитатора из Петрограда, Фёдора Мазурина, который бежал из ссылки и, по всей видимости, ещё годы назад должен был встретиться с товарищем по побегу, которого протагонисты помнят как Хрипящего чёрта. Доктора увозят с хутора. Если у него есть повод подозревать, что его сдали протагонисты, в следующем Акте он будет вести себя крайне враждебно.

Фаза действий:

Призыв

1912 год. Протагонистов призывают на учения в станицу Шумиловскую. Поговаривают, что скоро начнётся “действительная война”. Жизнь в лагере монотонная и тупая. Люди утомлены жарой, водкой, учениями, разговорами о войне. Необъятная степь манит к себе просторами, от одного взгляда на которые хочется затянуть песню. А в лагере воздух тяжёлый от горелого угля, которым несёт от железной дороги.

Персонажей изо дня в день гоняют на чистку, седловку и построения. Если поджога не происходило или Меркулова не удалось опознать, среди призывников встречаются злые знакомые лица Оськи и его друзей-одногодок. К Меркулову часто заглядывает на водку и перекур Борис Хрещатицкий, пытающийся казаться уверенным и всесильным. Вместе с Меркуловым Борис часто создаёт товарищам неприятности, да и сам влипает в них с удивительной регулярностью. Если Меркулов был пойман при поджоге, Борис вообще становится главным задирой в лагере.

Вскоре объявляют массовый сбор, и в шумящий лагерь прибывают казаки со всех окрестных хуторов. В один из вечеров, упившись водкой до хрипоты, герои устраивают прогулку на окраине лагеря. Вдруг становятся слышны звуки отчаянной драки. В пыли катаются Стенька Болдырев и Христофья Соломин. Христофья тянется к кинжалу, но Болдырев пережимает ему запястье своей огромной рукой.

Если не вмешаться, Болдырев победит и жестоко изобьёт Соломина, отберёт кинжал и зашвырнёт в степную траву. Наутро оба будут молчать о своей потасовке, но вахмистр Бурой заметит следы отчаянной драки на заплывших лицах, и когда они откажутся говорить о причинах драки, на два дня лишит их питания.

Если герои вмешаются, Стенька и Христофор обменяются взаимными угрозами, но на этом конфликт будет забыт до самого начала войны. Если протагонисты сдадут обоих, их высекут, а отношения Стеньки и Христофора с героями станут куда холоднее.

Фаза действий:

Седьмая вода на киселе

Вахмистр Бурой собирает казаков на построение. Ему стало известно, что два дня назад в хуторе Калачи пропал на охоте его дальний родственник Гришка, сверстник протагонистов. Бурой говорит, что Гришка – парень не робкий, а потому, конечно, и в Преисподней не пропадёт – был бы табак да шашка. Но попусту он бы родне трепать нервы не стал: видать, что случилось.

Бурой разбивает казаков на несколько отрядов, чтобы могли искать Гришку одновременно на нескольких участках. Протагонистам, к которым приписывают и Бориса Хрещатицкого, достаётся болотистая местность к югу от Калачей.

В пути Борис начинает жаловаться, что Бурой гоняет их по своим делам, как коров по пастбищу. Он предлагает просто свернуть с дороги и хорошенько напиться: по пути к Калачам как раз есть кабак для торговцев из станицы Шумиловской.

Если герои откажутся от поисков Гришки, запас рока получит новый шестигранник. С другой стороны, они весело напьются, и их отношения с Борисом станут намного теплее.

Если продолжают поиски, то ближайшие пару часов им придётся расшагивать по болоту. Уже ближе к вечеру сквозь нить Бориса они услышат чей-то напряжённый говор. Подкравшись ближе, протагонисты увидят старую хижину на небольшом всхолмье посреди болота. К хижине ведёт дранка, расстеленная по топкой земле.

Если прислушаться, можно различить общий смысл происходящего: трое-четверо мужчин спорят, что делать с “молодцем”. Один настаивает на том, что нужно убить. Другой считает, что так поступают лишь басурмане. Остальные определяются со своим мнением.

Если Оська Меркулов участвовал в эпизоде с поджогом, но скрылся или был отпущен протагонистами, герои сразу же узнают его голос: в этом случае именно Оська предлагает разделаться с пленником. В обратном случае замените этого персонажа на простого разбойничьего атамана.

Как нетрудно догадаться, Гришка во время охоты случайно набрёл на разбойничий вертеп. Двое суток назад разбойники совершили удачный налёт на торговый обоз и так увлечённо делили награбленное, что не заметили появления охотника. Хотя и приученные проливать кровь, разбойники эти, в сущности, представляют собой просто обозлённую голытьбу. Убивать парня за просто так никому не захотелось, и они решают его судьбу до сих пор.

Поняв, что назревает схватка, Борис предлагает протагонистам вернуться за остальными казаками. В его словах есть смысл, но его предложение мотивировано простой трусостью перед боем.

Если герои уходят за подмогой, Генерал вправе вложить d8 из запаса рока, чтобы за это время разбойники наконец решили судьбу охотника и прикончили Гришку. Если герои решают действовать прямо сейчас, им предстоит схватка.

Передвижение по местности осложняется *Топкой землёй*, через которую ведут *Узкие мостики*. Если герои прорвутся в хижину, внутри их ждут *Стеснённые условия*. Генерал может вложить любой дайс из запаса рока, чтобы превратить любое из этих Отличий в помеху до окончания Сцены.

Если среди разбойников присутствует Оська Меркулов, вполне возможно, что именно протагонисты решат его судьбу. Если после схватки они сдадут его вахмистру Бурóму, тот повесит Оську без лишних раздумий. Последними словами Оски будет “Задавлю, гады... Из могилы приду задавлю”.

Если позволить Оске сбежать – ради спасения обречённой жизни или по старой памяти, – он вернётся в следующем Акте в качестве неожиданного союзника.

Разбойник

Кооперация

Соло d8

Друг d6

Команда d10

Отличия

Я был хорошим парнем

А ну повтори!

Кошелёк или жизнь

Да ты не дёргайся!

Проворство d8

Бдительность d8

Оружие d6

СЭФ: Горевестник. Каждое успешное действие со стороны разбойника приносит в запас рока d6 или повышает самый слабый дайс в этом запасе на +1.

СЭФ: Обход защиты. Вложите d6 из запаса рока, чтобы лишить противника возможности добавить к проверке защиты свою Броню, Стойкость или аналогичную характеристику в ближайшем раунде.

СЭФ: Удача – это чутьё на возможности. Если вы используете Отличие Сцены в положительном ключе, оно добавляет в ваш запас дайсов сразу d10 вместо обычного d8.

Если вы используете его в негативном ключе, оно по-прежнему добавляет к броску d4 и передаёт шестигранник в копилку ведущего.

СЭФ: Коронный приём. Если у противника выпала хоть одна брешь, и вы активируете её созданием трюка d10, вместо этого вы получаете на руки 2d8 и добавляете третий дайс в результат.

Предел: Раскаяние. Эмоциональный стресс, вызванный религиозными или нравственными колебаниями, повышается на +1 уровень. Это приносит d6 в запас рока.

Предел: Усталость. Отключите любую способность, чтобы добавить d6 в запас рока. Для её восстановления воспользуйтесь брешью или дождитесь Переходной сцены.

Специализации

Бой d8

Скрытность d8

Запугивание d8

Оська Меркулов

Кооперация

Соло d6

Друг d8

Команда d10

Отличия

Должен быть главным

Хватит болтать

Задавлю, гады!

Прирождённый головорез

Выносливость d8

Проворство d8

Бдительность d8

Оружие d8

СЭФ: Я с тобой ещё не закончил. Снимите с Меркулова весь физический стресс, но повысьте эмоциональный.

СЭФ: С собой в могилу. Если Оська получает физический стресс, Генерал может вложить d6 из запаса рока, чтобы повысить физический стресс нападающего на +1 уровень.

СЭФ: Амбидекстрия. Оська любит рубить двумя шашками и метать ножи дуэтом. В схватке он может выбрать сразу две цели и добавить к броску d8. Если он нападает на одну цель, ослабьте любую защитную характеристику жертвы на -1 уровень.

Предел: Под мухой. Ослабьте все силы в этом комплекте на -1 уровень, чтобы добавить d6 в запас рока. Для восстановления прежнего уровня воспользуйтесь брешью противника.

Предел: Достойный конец. Повысьте физический стресс, чтобы добавить его к ближайшей проверке и пополнить запас рока новым шестигранником.

Специализации

Запугивание d10

Бой d8

Скрытность d8

Верховая езда d8

Переходная сцена:

Речные могилы

В августе 1914 года Германия объявляет войну России. Протагонисты оказываются в казачьей сотне, которую ведут к австрийским территориям. Агитаторы уверенно говорят о том, что военное оснащение австрийцев намного уступает российскому, не говоря о подготовке. Протагонисты вольны не верить этим словам, но в их сотне виден явный патриотический подъём.

Помимо самих персонажей, в сотне оказывается Стенька Болдырев вместе с отцом Прохором, ещё пригодным для службы, Христоня Соломин, повзрослевшие Хрещатицкие, Петро Ерёмин и Оська Меркулов, если тот не был пойман при поджоге или вообще не участвовал в той судьбоносной Сцене. Другие персонажи из хутора Белая Глина, участвовавшие в вашей истории, тоже могут пополнить сотню протагонистов.

Ещё в первую неделю похода сотня казачья разбивает лагерь у небольшой речки, текущей со стороны фронта. Уже вечером, выйдя покурить или порыбачить к берегу, герои замечают продолговатый чёрный предмет, плывущий по холодной воде к ним навстречу. Не сразу становится ясно, что это совсем не предмет, а тело австрийского офицера, настолько изорванное артиллерийским огнём, что на нём едва угадывался мундир и ранец.

И словно дожидаясь разрешения, следом за ним начинают плыть десятки таких “продолговатых предметов”, совсем недавно загнанные в холодную воду штыками и пулями – быть может, ещё живые и истекающие кровью. Крутятся и наталкиваясь друг на друга, с бескровными лицами, с колышущимися вокруг голов волосами, со стеклянными глазами, полными ужаса, они проплывают в лунном свете по реке, словно в поисках своей могилы. Некоторые пристают к берегу и застревают в траве, и дозорные с оторопью отталкивают их штыками обратно в реку.

Лукашка Хрещатицкий, увидев тела, бормочет что-то о Хрипящем чёрте и уходит напиться. Позже его можно будет увидеть в палатке, где он со слезящимися глазами, пьяный и неказистый, будет шёпотом, заикаясь, читать молитву за души австрийцев.

Эта Сцена не предполагает активных действий и предназначена исключительно для диалогов. Если герои всё ещё дружат с Петро Ерёминым, он может первым заговорить о том, что завтра они могут точно так же поплыть по этой реке, обескровленные, безжизненные и бесконечно одинокие.

Фаза действий:

Первый бой

Несколько дней спустя дорога приводит героев к деревне Козья, занятой австрийцами. Над деревней стоит *Белесый туман*. В рослой летней траве лежат тела *Убитых защитников*, скошенных, как ржанные колосья. От долгой дороги у казаков ломит тело, некоторым жмут сапоги. Укрывшись с сотней в лесу, вахмистр Бурой посылает несколько человек в разведку. Наряду с более опытными казаками в отряде оказываются и протагонисты.

Австрийцев в деревне – не больше пятидесяти человек. Недавний бой был суровым, и захватчики ещё не успели восстановить силы. Тем не менее, они ожидают появления неприятеля, и из неглубоких окопов посматривают часовые. Перед окопами тянутся метры проволоки с колючками, способными разорвать тело или вцепиться в сукно одежды, задержав солдата на месте.

Передвигаясь в рослой траве по-пластунски, герои определяют слабые точки обороны противника. Окопы ещё свежие и не оснащены подземными ходами. Из окон пары домов на востоке торчат пулемёты, пристрелянные по рубежам, но они не смогут полить огнём казаков, наступающих сзади. Колючей проволоки не хватило на всю протяжённость окопов. Часовые трезвы, но другие австрийцы, по-видимому, отмечают недавнюю победу коньяком. В одной из хат с открытыми окнами видны сёстры милосердия: оттуда доносятся стоны раненых, наводящие трепет на уцелевших солдат. Наконец, на улицах совершенно не видно крестьян: вероятно, деревня была покинута неспособными к бою жителями незадолго до нападения. Значит, можно не бояться задеть своих.

Каждый персонаж может пройти проверку против запаса рока с добавочным восьмигранником за помощь более опытных казаков. Победа в этой проверке создаёт преимущество *Тактический перевес*. Проверки каждого игрока после первого усиливают это преимущество. С началом схватки каждый игрок может вложить 1 СО, чтобы пользоваться этим преимуществом как собственным.

В случае провала, однако, герой выдаёт себя, а *Тактический перевес* его союзников падает на -1 уровень: австрийцы успевают организовать оборону.

По возвращении к вахмистру герои докладывают об увиденном. Вахмистр Бурой даёт приказ бить с флангов, подальше от колючей проволоки. Задачей протагонистов становится захват домов с пулемётами в восточной части деревни. В помощь им отряжают ещё нескольких казаков. Среди боевых товарищей оказываются Стенька Болдырев вместе с отцом Прохором и Христоня Соломин.

Если только вы не заинтересованы в “варгеймовом” подходе к игре, оставьте описание действий других отрядов, включая подавляющее большинство австрийцев, на декоративном уровне. Всё это происходит где-то на фоне. Герои видят, как падают несколько казаков, скошенных пулемётным огнём. Пара австрийцев высовываются из

окопов и тотчас обрушиваются наземь, дёргая ногами, как два фигляра. Это – на фоне, счётчики стресса и броски дайсов здесь не нужны.

Ваша задача как Генерала состоит в том, чтобы показать события глазами протагонистов. Помощь соратников наподобие Стеньки Болдырева и Христони Соломина превращается в преимущество d10, которым любой игрок может воспользоваться, вложив 1 СО перед действием. Пулемётный расчёт выступает не как отдельный отряд, а как Сценическая помеха 3d10. Для того чтобы добраться до пулемётов, герои должны устранить эту помеху. Пока она действует, Генерал может проходить по одной проверке запаса рока за раунд, добавляя к броску по одному шестиграннику и выбирая по одному итоговому дайсу за каждого протагониста. В случае успеха Генерал причиняет героям соответствующий физический стресс.

Перед тем, как герои доберутся до пулемётов, должно произойти два небольших события. Поначалу дорогу им преграждает отряд австрийцев, выбирающийся из окопов. Расправившись с отрядом, герои продолжают скакать к пулемётам. Стенька Болдырев опережает протагонистов, и в этот момент у него над плечом проносится пуля, выпущенная сзади. Обернувшись, герои видят Христонию Соломина, который явно стрелял Стеньке в спину и собирается сделать это снова.

Болдырев ещё не понял, чья это пуля. Поймёт ли он это и прозвучит ли второй выстрел, зависит от протагонистов. Если о попытке Соломина убить Стеньку станет известно, после боя командующий прикажет вздёрнуть Соломина как предателя. Если Соломина не остановить, он выстрелит второй раз и тяжело ранит Стеньку. Того отправят домой лечиться, но перед отъездом он будет допытываться у героев, видели ли они, кто стрелял.

Когда герои врываются в дома с пулемётами, вы можете либо автоматически приписать им победу (обслуга пулемёта сдаётся), либо устроить ещё одну схватку, если вы чувствуете, что это не замедлит темпа игры. В последнем случае наделите Сцену Отличиями наподобие *Замкнутого пространства*, *Гильз под ногами* и *Оглушающих выстрелов*, отражающихся от стен помещения.

Захват пулемётов становится поворотным моментом в сражении. Больше не опасаясь “стальной саранчи”, которой австрийцы поливали казаков в начале боя, донцы дожимают противника, и спустя считанные минуты деревня переходит в руки победителя.

Отряд австрийцев

Кооперация

Команда 4d8

Отличия

Меня ждут дома

Я нужен империи

Убийца поневоле

Военная подготовка

Выносливость d8

Бдительность d8

Оружие d6

СЭФ: Атака по области. Выберите по одной дополнительной цели после первой. За каждую из них добавьте к броску d6 и выберите по дополнительному итоговому дайсу.

СЭФ: Фокусированный огонь. При обстреле одной-единственной цели удвойте или повысьте на +1 уровень Оружие. Выложите самый крупный дайс из полученного запаса, но добавьте третий дайс в результат.

СЭФ: Агитация против русских. Ослабьте самый крупный дайс у себя на руке, но добавьте к броску d6 и повысьте итоговый дайс на +1 уровень при нанесении физического стресса.

Предел: Единство. С игромеханической точки зрения весь отряд выступает в роли одного противника. Каждый раз, когда героям или их союзникам удаётся причинить австрийцам стресс уровня d10 или выше, отряд утрачивает один дайс из Кооперации. Устранение всех дайсов знаменует победу над австрийскими воинами.

Специализации

Запугивание d8

Бой d8

Последствия

Эта Сцена буквально как никакая другая подходит для применения опциональных правил *Я убил человека*, *Оружие убивает* и *Чем больше тьма, тем ярче свечи*. Поощаив обслугу пулемётов в захваченных зданиях или помешав Соломину убить Болдырева, не сдавая его вахмистру, герои могут создать ослепительно яркий контраст между кровавым мраком первого боя и светом человеческой души.

С другой стороны, персонажи вполне могут выйти из этого боя с целым букетом травм – ментальных, физических и эмоциональных. Если вы используете принцип *Оружие убивает*, и кто-либо из протагонистов поддается физическому стрессу, подумайте, не стоит ли выложить десятигранник из запаса рока, чтобы повысить первую травму в жизни протагониста сразу до d10.

Разумеется, ориентируйтесь на пожелания игроков и то настроение, которое царило за игровым столом в предыдущих Сценах. Возможно, вам следует пощадить героев. Однако возможно, что получение серьезной травмы в первой же схватке – это именно то, что вы хотите увидеть в игре о первой глобальной войне в истории человечества.

Наконец, эта Сцена прекрасно подходит для написания писем. Если вы пользуетесь опциональным правилом *Кровоточащие строки*, трудно даже найти слова, чтобы подчеркнуть, насколько богатой, глубокой и душераздирающей смысловой нагрузкой может обладать эпизод с написанием писем солдатами, только что пережившими первый бой.

Фаза действий:

Суд над предателем

Если по окончании схватки герои сдают Соломина вахмистру, тот полон решимости сделать из Христофора показательный пример для остальных. Болдырев сам сообщит вахмистру о предательстве Соломина, если герои дадут ему знать о выстреле в спину, но не пойдут к Бурóму.

Бурóй вполне справедливо разгневан тем, что в первой же схватке с врагом один из его соотечественников добровольно стрелял товарищу в спину. Вахмистр называет Соломина “басурманом”, “нехристом” и “Иудой”. Соломин без особой охоты произносит слова оправдания. Его трясёт.

Если протагонисты вмешаются, им предстоит найти доводы в пользу Соломина. Вероятно, хорошего отыгрыша и грамотной риторики будет достаточно, хотя при желании вы можете разыграть сцену, в которой вахмистр и протагонисты пытаются причинить друг другу ментальный или эмоциональный стресс, в зависимости от того, обращаются ли они к прагматичному разуму вахмистра, которому невыгодно терять в лице Соломина ещё одного бойца, или к его милосердию.

Учитывая религиозность вахмистра, цитирование Нагорной проповеди (“Блаженны милостивые, ибо они помилованы будут”, “подставь другую щёку” и т.д.) может послужить хорошим подспорьем в его переубеждении.

Если вы решаете этот конфликт, используя игровые правила, вахмистр способен причинять ментальный или эмоциональный стресс сразу всей группе протагонистов. Каждая дополнительная жертва после первой добавляет в его запас дайсов d6 и позволяет выбрать ещё один итоговый дайс.

Если протагонисты ведут себя уважительно, то, даже поддавшись стрессу при споре с вахмистром, они не получают травмы: вместо этого они просто начнут следующую Сцену со стрессом d6 из-за сильного разочарования или испуга.

Если герои дерзят и пытаются остановить вахмистра, он может пригрозить судом им самим – и вполне способен причинить ментальную или эмоциональную травму.

Если игрокам не удаётся защитить Соломина или если они вообще отказываются это делать, к вечеру вся сотня собирается на окраине деревни, чтобы вздёрнуть Соломина на дубовой ветви.

Перед смертью он говорит: “Я сёдня двух юнцов шашкой срубил. Молодых совсем. И душа из-за них стала тяжёлой, как воздух от угольного угара. А что в эту змеюку стрелял – о том не жалею. Нет такого закона – из-за чертей и гадов душу себе выворачивать. Ни на этом, ни на том свете. Если хотите вешать – вешайте. Нет, значит, среди вас христолюбивых людей. Нет и не было никогда”.

При желании Генерал может вложить любой дайс из запаса рока, чтобы приписать всем протагонистам эмоциональный стресс на уровне, равном этому дайсу. Вложение 1 СО и наличие аргументов в пользу того, что казнь Соломина не может произвести столь сильный эффект на определённого героя, позволяет смягчить этот стресс на -1 уровень.

Фаза действий:

Теперь я его понимаю

Эта Сцена начинается только в том случае, если герои позволили вахмистру повесить Соломина. Один из протагонистов замечает, что среди собравшихся на казнь казаков не было Лукашки Хрещатицкого. Его поиски требуют преодоления помехи *Слишком много домов d12*. У игроков три попытки: в каждой из них они делают по броску.

Если они укладываются в три попытки, они находят Лукашку у старой ивы с уже наброшенной на шею петлёй. Лукашка, заикаясь, просит не мешать ему. Он признаёт, что напился, но решение было принято им твёрдо и окончательно. Он говорит слова, в той или иной степени повторяющие содержание предсмертной записки Хрипящего чёрта. Он видел лицо смерти, но он видел и подлинное лицо своих братьев, в которых он больше не хочет видеть родню и товарищей. Он верил, что живёт по закону Божьему и человеческому, но теперь твёрдо знает, что “истина, которую приходится доказывать самому себе, не может быть истиной”. Он говорит, что, быть может, впервые понял, почему Хрипящий чёрт выбрал такой исход для своей жизни.

Если герои успеют остановить Лукашку одним решительным действием, Генерал вправе засчитать это за проявление добродетели и ослабить самый крупный дайс в запасе рока на -1 уровень. Тем не менее, Лукашка больше не будет видеть в них своих братьев и при первой возможности сам полезет под пули.

Фаза действий:

Красный крест, чёрное сердце

Войдя после боя в хату с ранеными и сёстрами милосердия, протагонисты видят там Оську Меркулова. Оська щерится крепкими прокуренными зубами и держит напуганных медсестёр на мушке. Как раз к моменту появления протагонистов он тыкает одному австрийскому бойцу пальцем в рану, говоря: “Что, поганец, не тянет теперь зубоскалить?”

Одна из сестёр подбегает к нему, заслоняя раненого и повторяя, указывая на знак Красного Креста: “Дас Роте Кройце”. Оська хватает её за шею и пытается вытащить на улицу – щас, дескать, покажу тебе Роте Кройце. Вполне очевидно, что он собирается “взять её дуркой”, то есть изнасиловать.

Что последует за этим, зависит от протагонистов. Если в детстве они клялись Прокофию чтить “единый закон человеческий”, но позволяют Оське поступать как вздумается, ведущий вправе напрямую вложить дб из запаса рока, чтобы повысить их ментальный стресс. Если мешают Оське, он кинется в драку. Хотя герои, вполне вероятно, справятся с ним и сами, в дверях вскоре появится Петро Ерёмин, который поможет отрезвить дурака. В любом случае, драки насмерть в этой Сцене начаться попросту не должно.

Вахмистр Бурой, если сообщить ему о поведении Оськи, жёстко его отчитает и стегнёт раз-другой нагайкой, но скорее за драчливость и глупость. По его мнению, женщина помогала врагам – сама, мол, знала, куда идёт.

Фаза действий:

Дезертир

Ночью по меньшей мере один из протагонистов стоит в дозоре. Его внимание привлекает чей-то силуэт, стремительно передвигающийся по улице в сторону конюшен. Если он окликнет человека или пойдёт вслед за ним, быстро выяснится, что это Петро. Бедолага не скрывает, что он раздавлен событиями этого дня. Для попытки бегства ему хватило бы и самой битвы (“До сих пор крики в ушах стоят, терпеть мочи нет”), но если в пределах этого дня была драка с Оськой, самоубийство Лукашки и казнь Соломина, он упомянет и эти случаи.

Петро хочет вернуться домой: фактически он дезертирует. Если отпустить его с миром, Генерал вправе засчитать это за проявление добродетели и ослабить самый крупный дайс в запасе рока (*Чем больше тьма, тем ярче свечи*), однако наутро вахмистр Бурой высечет всех дозорных и отправит протагонистов в погоню за дезертиром по свежим следам.

Если сдать Ерёмина вахмистру, тот высечет его и лишит пайка на два дня.

Наконец, Ерёмина можно просто уговорить остаться – хорошей риторикой и причинением ментального стресса по обычным правилам. В последнем случае Ерёмин не получает ментальной травмы, даже поддавшись стрессу, но начинает следующую Сцену с ментальным стрессом d6: учтите это, если его характеристики пригодятся в игре.

Фаза действий:

Трясина

Несколько дней спустя вахмистр объявляет, что им получен приказ “пристегнуться” к пехотно-артиллерийской дивизии в селе Леваково. Дорога в село ведёт через густо затопленную местность, через которую перекинут мост.

От августовской жары в голове стоит звон. Во время пересечения моста, не выдержав страшной жары, на мосту пошатывается отец Стеньки Болдырева. Прежде чем идущие рядом товарищи успевают что-либо предпринять, пожилой мужчина срывается с моста и падает прямо в трясины.

В порыве героического запала, забыв о себе, в трясины спрыгивает Петро Ерёмин. На мгновение болотная гуща схлёстывается над обоими. Затем показывается потерявший сознание Болдырев-старший. Петро держит его на руках и пытается приподнять к мосту. С криками “Держите, братцы! Держите, тону!” он передаёт тело Болдырева соратникам на мосту, но под его весом уходит всё глубже в трясины.

Если протагонисты вмешиваются, считайте болото помехой d8, которая в каждом раунде повышает свой уровень на +1. Если этот уровень выбивается за пределы максимальной отметки d12, Генерал получает в распоряжение сразу два двенадцатигранника, которые может немедленно вложить, чтобы завершить Сцену самым логичным способом. Теоретически возможна гибель одного или нескольких протагонистов в болоте.

Если герои не вмешиваются или если их усилия пропадают даром, Ерёмин уходит в трясины и больше не показывается на поверхности. Вне зависимости от судьбы Петро, если герои помогали в спасении Болдырева-старшего, его сын Стенька тем же вечером принесёт им бутылку самогону и поклянется Богом, что никогда и ничто не заставит его назвать протагонистов своими врагами.

Если Петро каким-либо образом выведен из игры, его место охотно займёт Лукашка – опять же, если живой.

Фаза действий:

Свои и чужие

Перед тем как попасть в Леваково, где их ожидает пехотная дивизия, казаки из сотни протагонистов проходят через деревню Остапово. Местные переполошены: говорят, утром заметили трёх австрийских разведчиков и отрезали им пути отступления. “Нехристи” заперлись на мельнице и ведут оттуда огонь.

Вахмистр даёт героям приказ забраться на мельницу и взять австрийцев живыми. Мельница представляет собой *Замкнутое помещение с Ненадёжными лестницами и Множеством брешей*, через которые можно вести огонь. Австрийских разведчиков четверо, а не трое, как думали жители, и они воюют уже не первую неделю.

Австрийцы засели наверху лестницы. Если герои ввязываются в схватку и побеждают троих из них, последний пытается сбежать, выломав доски, но срывается и падает вниз на работающие жернова. Его задавливает насмерть, и от его жуткого крика на голове шевелятся волосы.

Это ещё одна Сцена, финал которой идеально подходит для написания писем по правилам *Кровоточащих строк*.

Австрийский разведчик

Кооперация

Соло d10

Друг d6

Команда d8

Отличия

Патриотизм

Приучен к риску

Стоять до последнего

Восточный фронт

Выносливость d8

Бдительность d8

Стрельба d8

Ближний бой d6

СЭФ: Координация. Вместо того чтобы действовать самостоятельно, разведчик может повысить Бдительность до d10 и передать её своему товарищу на ближайшее действие.

СЭФ: Фокусированный огонь. При обстреле одной-единственной цели удвойте или повысьте на +1 уровень Оружие. Выложите самый крупный дайс из полученного запаса, но добавьте третий дайс в результат.

СЭФ: Агитация против русских. Ослабьте самый крупный дайс у себя на руке, но добавьте к броску d6 и повысьте итоговый дайс на +1 уровень при нанесении физического стресса.

Предел: Усталость. Отключите любую способность, чтобы добавить d6 в запас рока. Для её восстановления воспользуйтесь брешью или дождитесь Переходной сцены.

Специализации

Бой d8

Скрытность d8

Запугивание d8

Фаза действий:

Она дымится

Вечером сотня добирается до деревни, покинутой жителями, но, похоже, не занятой неприятелем. Бурóй отправляет протагонистов разведать местность. Подбираясь к покинутым хатам, герои видят австрийского офицера в изорванной форме, стоящего к ним спиной. Непохоже, чтобы он бдительно нёс дозор: в сущности, он застыл на месте и смотрит исключительно вверх.

Если герои берут его в плен, он смотрит на них задумчиво и безразлично, словно не видит их или не хочет их замечать. Когда протагонисты пытаются потащить его за собой или обращаются к нему с вопросами, он говорит по-немецки, показывая на луну: “Ласс зи ин рухе... Зи раухт” (“Оставьте её в покое... Она дымится”)

Австрийский офицер – сумасшедший, спрятавшийся во время последней баталии и сочтённый пропавшим без вести. Когда он попытался найти своих после боя, оказалось, что его дивизия ушла. Оставшийся в одиночестве на чужой территории и раздавленный ужасом перед беспощадными боями, офицер просто спятил – скорее всего, уже бесповоротно.

Как с ним поступить, персонажи могут решить сами. Если отвести его к Бурóму, тот прикажет вести его как пленника в Леваково. По пути к офицеру начнут дониматься Оська Меркулов и Борис Хрещатицкий, и когда австриец в ярости оттолкнёт от себя казаков, Оська попытается того застрелить. Мешать Меркулову или нет – опять же, решать игрокам. Если помешают, вахмистр накажет Оську за самоволие, хлестнув нагайкой и лишив табака до прибытия в Леваково, но большой беды в ситуации не увидит.

В качестве опционального послесловия эта Сцена может закончиться новой попыткой Лукашки покончить с собой.

Фаза действий:

Силы небесные

Приближаясь к селу Леваково, герои слышат ужасающий грохот взрывов. Над небольшой полосой деревьев, ограждающих их сотню от пехотной дивизии в Леваково, поднимается колоссальный воздушный корабль: гордость немецкой промышленности, боевой дирижабль. Он окрашен в жёлтый и в целом напоминает толстую сигару песчаного цвета, однако некоторые части покрыты чёрными надписями на немецком.

Дирижабль сбрасывает бомбы на русских солдат внизу. Бурой отдаёт команду прорваться вперёд, на помощь своим. Преодолев узкую стену деревьев, казаки выезжают на поле недавно начавшегося сражения. Основная часть пехотной дивизии ведёт напряжённый бой с австрийскими бойцами. Дирижабль сбрасывает сверху по одной, а подчас и по две бомбы, не позволяя зайти австрийцам с фланга. Столбы песка, земли, пыли и пламени воздымаются над полем боя, как исполинские чёрно-красные змеи.

Как казаки убедятся спустя пару выстрелов, простые винтовки дирижабль не берут. Для того, чтобы сбить воздушный корабль, требуется артиллерия. Она на поле боя присутствует и уже развёрнута русскими на пригорке, но обслугу орудий атакует отряд австрийских кавалеристов. Они малочисленны, но их вмешательство не позволяет артиллеристам заняться дирижаблем.

Если протагонисты сами не бросаются на помощь артиллеристам, Бурой отдаёт им приказ отвлечь вражеских конников. Для сокращения пути герои могут проехать прямо под дирижаблем: в этом случае нависающая над головами машина сбросит на них бомбу. Считайте это проверкой запаса рока, дополненной СЭФ *Атака по области*.

Если герои не хотят рисковать, им придётся идти в обход. Это увеличит самый крупный дайс в запасе рока на +1 уровень.

Задача игроков в этой Сцене: разбить отряд вражеских кавалеристов за максимально короткое время. Чем дольше они бьются, тем больше взрывчатки дирижабль сбросит на их соратников. В каждом раунде схватки запас рока получает один шестигранник или повышает самый маленький дайс на +1 уровень.

Считайте бомбардировку, которую ведёт дирижабль, Сценической помехой d8. Как игроки, так и противники могут добавлять эту помеху к своим проверкам, описывая, как от разрыва снарядов паникуют неприятельские кони, разлетаются осколки или просто звенит в ушах у противника.

По умолчанию Сцена заканчивается сразу после того, как игроки расправляются с кавалеристами. Опишите, как артиллеристы открывают огонь по дирижаблю, и огромная машина со скрипом идёт к земле, молотя в воздухе уже бесполезными теперь пропеллерами. Обрушиваясь на землю, она придавливает десяток австрийцев и несколько лошадей.

Благодаря выведению дирижабля из строя и грамотным действиям артиллерии австрийцы оказываются разбиты. Вместе с тем, если игрокам хочется продолжения схватки, вы можете разыграть сцену боя с одним-двумя отрядами конницы. В этом случае для обострения ставок вы можете описать, как волна австрийцев захлёстывает одного из знакомых героям казаков (вроде Бурого или Петро Ерёмину). Если игроки проиграют, он погибает.

Австрийская конница

Кооперация

Команда 5d8

Отличия

Не первый день воюют

Победа или смерть

Хотят, чтобы ими гордились

Честь и слава

Выносливость d8

Бдительность d8

Оружие d8

Броня d6

Боевой конь d8

СЭФ: Атака по области. Выберите по одной дополнительной цели после первой. За каждую из них добавьте к броску d6 и выберите по дополнительному итоговому дайсу.

СЭФ: Натиск. Возьмите сразу два дайса за любую из характеристик отряда. Если эта проверка проваливается, способность ослабевает на -1 уровень, пока Генерал не вложит d6 из запаса рока специально для её восстановления.

СЭФ: Лучшие скакуны империи. При создании преимуществ или помех, связанных с верховой ездой, вложите d6 из запаса рока, чтобы создать трюковый дайс d10 и добавить третий дайс в результат.

СЭФ: Агитация против русских. Ослабьте самый крупный дайс у себя на руке, но добавьте к броску d6 и повысьте итоговый дайс на +1 уровень при нанесении физического стресса.

Предел: Единство. С игромеханической точки зрения весь отряд выступает в роли одного противника. Каждый раз, когда героям или их союзникам удаётся причинить австрийцам стресс уровня d10 или выше, отряд утрачивает один дайс из Кооперации. Устранение всех дайсов знаменует победу над австрийскими конниками.

Специализации

Бой d8

Запугивание d8

Верховая езда d8

Переходная сцена:

Хлеб, соль да карты

Пристегнувшись к пехотно-артиллерийской дивизии, персонажи могут наконец отдохнуть от сражений и долгой дороги. В селе Леваково царит *Толкотня* и *Шум*. Солдаты знакомятся, обмениваются табаком и историями.

Поскольку полевая кухня безнадежно отстала, провиантской частью занимается некто Кузьма Лавров – веселый, слегка полноватый казак. Оказывается, он из хутора Калачи, в котором герои могли побывать, если спасали от разбойников Гришку. В сущности, Лавров хорошо знает и самого Гришку – приходится ему другом.

Лавров славится тем, что каждый день ухитряется собрать вкусный обед из самых простых продуктов. Почти без сахара варит компот из груш, умеет прожарить кусок говядины на штыке, как на вертеле, собирает зелень для куриного супа – словом, пытается сделать солдатскую жизнь хоть немного комфортнее. В лагере его любят.

Если герои сходятся с Кузьмой Лавровым, вечером он предлагает перекинуться в картишки. Дело это не приветствуется начальством – во всяком случае, официально. Если игроки соглашаются, к ним навязывается и Оська Меркулов или Борис Хрещатицкий. Кузьма несколько раз проигрывает Меркулову или Хрещатицкому, после чего признаётся, что не может пока вернуть долг. Обратиться к начальству за восстановлением справедливости Борис или Оська не может – денежная игра в карты, опять же, формально находится под запретом.

Тем не менее, Кузьма не хочет неприятностей и просит игроков помочь вернуть долг или уговорить победителя забыть о деньгах. Если герои помогут, в ближайшие дни Кузьма будет тайком выделять им дополнительные порции. В целом этот эпизод носит сугубо повествовательный характер, но при желании можете вознаградить героев дополнительными Сюжетными очками, отражающими влияние увеличенного пайка, или просто снять с них определённый вид стресса.

По окончании этого “вечера воссоединения” казаки затягивают родные песни. Если это соответствует атмосфере, царящей за игровым столом, вы можете затянуть одну или несколько песен сами. За повышение аутентичности вознаградите игроков одним-двумя Сюжетными очками.

Переходная сцена:

Чахлые кровопийцы

Наутро один из протагонистов просыпается в дурном самочувствии. На его теле находят нескольких вздувшихся клещей, трепещущих мелкими ножками. Если герои не пытаются вытащить клещей сами, в лагере им советуют обратиться к Кузьме Лаврову. Повар мастерит из подручной палочки специальную вилку, которой выкручивает проголодавшихся членистоногих, которых он называет “чахлыми кровопийцами”.

Эта Сцена служит для дополнительного объединения протагонистов с Кузьмой – наличие эмоциональной связи с этим персонажем понадобится вам в следующем Акте. Если возможно, изобразите Кузьму как можно более симпатично и дружелюбно.

Если Генерал хочет сделать клещей заразными, он вправе пожертвовать любым дайсом из запаса рока, чтобы причинить герою соответствующий физический стресс или приписать помеху равного уровня.

Переходная сцена:

Любовь в чужом краю

Эта Сцена носит предельно опциональный характер, поскольку требует, чтобы в самóм её старте был заинтересован, по меньшей мере, один игрок. Во время освобождения украинского или чешского поселения герой завязывает отношения с молодой, доброй и мудрой женщиной. Вопреки уставу он пытается взять её с собой или хотя бы клянётся вернуться к ней, когда всё закончится.

Сделать это исключительно трудно, однако, во-первых, подобные случаи происходили в казачьей жизни, а во-вторых, борьба с трудностями как нельзя лучше отражает тему любви, преодолевающей любые преграды.

Если герой действительно сможет увезти женщину из селения и забрать её на хутор, это создаст интереснейший ярус конфликтов с местными жителями. Особенно ярко этот конфликт проявит себя во время восстания, когда казаки будут чётко подразделять себя на “своих” и “чужих”, и герой может оказаться чужим в родном хуторе просто по зову сердца.

Для создания исключительно острого конфликта вы можете предложить разыграть эту Сцену игроку, персонаж которого уже женился (или пообещал жениться) на девушке из родного хутора.

Фаза действий:

Кровавые рельсы

Прибыв в чешский городок Воронёц, из которого только-только отступил эскадрон австрийских кавалеристов, русские узнают, что на местной железнодорожной станции скоро должен остановиться запоздалый локомотив, везущий провизию для австрийцев. Судя по тому, что местные поняли из речи военных, эскадрон сейчас проводит разведку и вскоре должен вернуться в город. За это время локомотив будет выгружать в Воронце провизию и боеприпасы.

Вахмистр Бурой принимает решение устроить для локомотива засаду. От применения артиллерии командование отказывается: на паровозе будут перевозиться ценные грузы, которые лучше забрать себе.

Русские прячутся в городе и вдоль железной дороги. Тем не менее, если только вы не хотите разыграть сцену засады с перестрелкой в пределах города, по умолчанию кто-то из казаков выдаёт себя. Вместо того чтобы остановиться на станции, австрийский локомотив продолжает движение. Вахмистр Бурой приказывает нагнать поезд и остановить его.

Как обычно, действия других казаков лучше оставить на декоративном уровне: пусть они гонятся за вагонами, ещё не занятыми отрядом протагонистов. Сами протагонисты вырываются вперёд и могут попасть на паровоз первыми. Для начала каждому из них по отдельности предстоит избавиться от помехи *Ускользающий поезд* d10. До этого момента персонаж не может догнать задний вагон и попробовать на него заскочить. Тем не менее, он вполне может стрелять в защитников локомотива одновременно с погоней, вкладывая СО для выбора нескольких итоговых дайсов.

По умолчанию от персонажей отстреливается ровно столько австрийцев, сколько конников состоит в их отряде. Сразив защитников и догнав паровоз, герои могут попробовать заскочить на приступку заднего вагона. Это требует проверки против запаса рока, но в случае провала Генерал может напрямую вкладывать любые дайсы, чтобы причинить сорвавшемуся персонажу равнозначный физический стресс.

Пробравшись в локомотив, герои могут начать двигаться по вагонам. Внутренние помещения *Не отличаются шириной* и *Заставлены ящиками*, а мелькающее за окном *Солнце слепит глаза*. Для повышения темпа игры считайте, что по умолчанию австрийцы посылают один отряд в задний вагон, чтобы защитить его от протагонистов. Когда этот отряд проиграет, австрийцы сосредоточатся на защите головного вагона. Тем не менее, при желании вы можете разыграть и более долгую череду схваток, рассказав о планомерной зачистке каждого из вагонов.

Ниже представлено два набора характеристик, которые можно приписать защитникам поезда. Первый шаблон предназначен для изображения австрийских солдат как отдельных бойцов. Второй шаблон изображает их как единый отряд, защищающий весь вагон.

Если игрокам не удаётся остановить паровоз, но они выживают и возвращаются к своим, Генерал вправе вложить любой дайс из запаса рока, кроме d12. В следующей Сцене австрийцы будут обладать преимуществом *Снаряжение* равного уровня.

Защитник поезда

Кооперация

Соло d6

Друг d8

Команда d10

Отличия

У меня приказ

На меня рассчитывают

Устал от кровопролития

Правое дело

Выносливость d8

Упорство d6

Сила d6

Оружие d8

СЭФ: Вы так предсказуемы. В случае успешной защиты от нападения используйте итоговый дайс противника в качестве трюка или продублируйте дайс от любой способности на ближайшее действие. В случае провальной защиты вы можете вложить d6 из запаса рока и всё равно использовать этот СЭФ.

СЭФ: Знание локомотива. Если вы используете Отличие Сцены в положительном ключе, оно добавляет в ваш запас дайсов сразу d10 вместо обычного d8. Если вы используете его в негативном ключе, оно по-прежнему добавляет к броску d4 и передаёт шестигранник в копилку ведущего.

СЭФ: Кровью и потом. Повысьте или удвойте любой дайс у себя на руке. В случае провала этой проверки вы получаете стресс d6 того типа, которым ещё не обладаете, или повышаете самый слабый стресс на +1 уровень.

Предел: Ненадёжные инструменты. Замените любую силу равнозначной помехой и добавьте d6 в запас рока. Устраните эту помеху или воспользуйтесь брешью противника, чтобы вернуть себе силу.

Специализации

Запугивание d8

Бой d8

Техника d8

Отряд защитников

Кооперация

Команда 5d6

Отличия

Мы знаем эти вагоны

Я должен вернуться к сыну

Все русские – дикари

За честь мундира

Выносливость d8

Упорство d6

Сила d6

Оружие d8

СЭФ: Вы так предсказуемы. В случае успешной защиты от нападения используйте итоговый дайс противника в качестве трюка или продублируйте дайс от любой способности на ближайшее действие. В случае провальной защиты вы можете вложить d6 из запаса рока и всё равно использовать этот СЭФ.

СЭФ: Знание локомотива. Если вы используете Отличие Сцены в положительном ключе, оно добавляет в ваш запас дайсов сразу d10 вместо обычного d8. Если вы используете его в негативном ключе, оно по-прежнему добавляет к броску d4 и передаёт шестигранник в копилку ведущего.

СЭФ: Атака по области. Выберите по одной дополнительной цели после первой. За каждую из них добавьте к броску d6 и выберите по дополнительному итоговому дайсу.

Предел: Единство. С игромеханической точки зрения весь отряд выступает в роли одного противника. Каждый раз, когда героям или их союзникам удаётся причинить австрийцам стресс уровня d8 или выше, отряд утрачивает один дайс из Кооперации. Устранение всех дайсов знаменует победу над защитниками поезда.

Специализации

Запугивание d8

Бой d8

Техника d8

Фаза действий:

Битва за Воронеж

После нескольких Сцен, в которых герои попробовали себя в наступлении, для них наконец наступает черёд проявить себя в обороне. Солдаты роют неглубокую полосу окопов. Времени на установку колючей проволоки у них нет.

Артиллерия размещается на укрепленных позициях и пристреливается по рубежам. Задачей протагонистов становится контролирование левого фланга. Помимо них, за фланг отвечает ещё несколько казаков, включая Лукашку или Петро – если последние ещё живы.

С игровой точки зрения персонажи должны остановить два отряда австрийской конницы прежде, чем истечёт время на Таймере, который в начале боя устанавливается на уровне d4. Поскольку позиции русских сильно укреплены, даже в случае истечения Таймера Генерал должен вложить полученные двенадцатигранники для описания пирровой победы. Разгромное поражение возможно только в том случае, если в вашей истории произойдут события, не предусмотренные этим сценарием.

Тем не менее, в случае срабатывания Таймера игроки начнут следующую Сцену (решающий Бой у Ярославлице) с помехой *Деморализация*, равной самому крупному дайсу в запасе рока *до* добавления двенадцатигранников. В качестве альтернативной возможности просто повысьте эмоциональный или физический стресс персонажей на +1 уровень в конце Сцены, чтобы не создавать неоправданно трудной помехи.

Обратите внимание, что из-за утомления противника Кооперация австрийских конников несколько снижена в сравнении с эпизодом *Силы небесные*, а характеристики дополнены Пределом *Усталость*.

Если вы хотите немного разнообразить Сцену, опишите, как Лукашка или Петро, уставший от бесконечной резни, совершает самоубийственный манёвр, вклиниваясь в отряд вражеской конницы и отвлекая австрийцев на себя. Если герои пытаются спасти друга, до конца Сцены они получают помеху *Невыгодная позиция*, равную самому слабому дайсу в запасе рока. Если они позволяют отчаявшемуся казаку погибнуть, Генерал повышает самый слабый дайс у себя на руках на +1 уровень.

С положительной стороны, самоубийственный манёвр Лукашки или Петро действительно отвлекает австрийцев, полностью устраняя один из дайсов Кооперации.

Австрийская конница

Кооперация

Команда 5d6

Отличия

Не первый день воюют

Победа или смерть

Хотят, чтобы ими гордились

Честь и слава

Выносливость d8

Бдительность d8

Оружие d8

Броня d6

Боевой конь d8

СЭФ: Атака по области. Выберите по одной дополнительной цели после первой. За каждую из них добавьте к броску d6 и выберите по дополнительному итоговому дайсу.

СЭФ: Натиск. Возьмите сразу два дайса за любую из своих сил. Если эта проверка проваливается, способность ослабевает на -1 уровень, пока Генерал не вложит d6 из запаса рока специально для её восстановления.

СЭФ: Лучшие скакуны империи. При создании преимуществ или помех, связанных с верховой ездой, вложите d6 из запаса рока, чтобы создать трюковый дайс d10 и добавить третий дайс в результат.

СЭФ: Агитация против русских. Ослабьте самый крупный дайс у себя на руке, но добавьте к броску d6 и повысьте итоговый дайс на +1 уровень при нанесении физического стресса.

Предел: Единство. С игромеханической точки зрения весь отряд выступает в роли одного противника. Каждый раз, когда героям или их союзникам удаётся причинить австрийцам стресс уровня d8 или выше, отряд утрачивает один дайс из Кооперации. Устранение всех дайсов знаменует победу над австрийскими конниками.

Предел: Усталость. Отключите любую способность, чтобы добавить d6 в запас рока. Для её восстановления воспользуйтесь брешью или дождитесь Переходной сцены.

Специализации

Бой d8

Запугивание d8

Верховая езда d8

Фаза действий:

Бой у Ярославлице

После соединения с пехотной дивизией и ещё несколькими казачьими сотнями протагонисты принимают участие в небольшом ряде стычек с австрийской армией. Вы можете как разыграть эти схватки, так и представить их на уровне монтажа, показывая в равной степени и стратегическое продвижение русских войск, и постепенное привыкание героев к военному быту.

К концу месяца дивизия протагонистов оказывается в холмистой местности рядом с поселением Ярославлице. Уже несколько дней разведчики докладывают о многочисленной группе австрийских кавалеристов, маневрирующих вдоль границы. Первые же попытки навязать вражеской коннице бой выявляют её нежелание принимать сражение с русскими.

Приняв это маневрирование за трусость и слабую подготовку австрийцев, русские укрепляются в своём желании схлестнуться с противником. В конечном счёте разведчики узнают, что австрийская конница продвигается к северу, где расположилась соседняя русская дивизия. После недолгого совещания русское командование принимает решение подрезать вражескую кавалерию на всхолмье, к которому можно подняться по неглубокой ложине.

Наряду с сотнями других всадников протагонисты бросаются в ложину под огнём австрийских пулемётов и начинают стремительный подъём к кавалерии противника. И только когда до австрийской конницы остаётся несколько сотен метров, становится ясен истинный план противника.

Основная часть австрийской кавалерии, вдвое превосходящая силы русских и не попавшая на глаза разведчикам, была намеренно спрятана за гребнем. Русские, ожидавшие бой с равным по численности противником, которого они к тому же сочли трусливым, неожиданно сталкиваются с колоссальной армией всадников, ожидавших атаки.

Русские начинают отступать, но один стремительный эскадрон австрийцев прорывается в тыл, затрудняя отступление. Начинается беспощадный бой в чрезвычайно стеснённых условиях.

Генерал, это ваш выход. В начале боя пройдите проверку запаса рока, добавьте по шестиграннику за каждого протагониста после первого и выберите по одному итоговому дайсу за каждого из них. Эти итоговый дайсы напрямую наносят эмоциональный стресс персонажам или приписывают им помехи наподобие *Ошеломления*.

Затем натравьте на них сразу два отряда австрийских кавалеристов, где “Х” равен количеству протагонистов. Если герои решат спастись бегством, отправьте хотя бы один отряд противников за ними в погоню. И если вы собираетесь ограничить свою историю только Первой мировой (без последующего Акта, повествующего о верхнедонском восстании), персонажи вполне могут закончить эту Сцену на кончиках вражеских пик.

С другой стороны, в этой Сцене на помощь протагонистам приходят буквально все, чьё доверие они заслужили на протяжении Акта. Стенька Болдырев вместе с отцом, Петро Ерёмин, Борис и Лукашка, Христоня Соломин (если последние выжили), даже вахмистр Бурой, если герои поддерживали с ним не только иерархические отношения – все они находятся в весьма стеснённых условиях, задавливаемые австрийцами с обеих сторон.

Дайте каждому из помощников небольшой выход в пределах боя. Для того, чтобы эта помощь выглядела как символическое завершение истории их отношений с протагонистами, сделайте её однократной, наглядной и неоспоримо ценной. Например, если герои помогали спасти отца Стеньки, Болдырев может вклиниться между протагонистами и австрийскими офицерами, приняв на себя весь физический стресс, который враги пытались нанести персонажам.

Болдырев-старший может разделить противника шашкой, автоматически убрав дайс из Кооперации одного отряда, после чего упадёт, пронзённый австрийской пикой.

Вахмистр Бурой проскачет мимо, выкрикивая, чтобы герои били австрийцев, защищённых непробиваемой металлической каской, сначала “в морду”, а потом “по оголившейся шее”. С этого раунда Броня всех австрийцев понижается до d4.

Христоня Соломин, Петро Ерёмин и Борис Хрещатицкий, если живы, бьют по коням и оружию австрийских кавалеристов. Каждый понижает одну из характеристик в отряде противника на -1 уровень.

Наконец, Лукашка не станет помогать протагонистам напрямую, но сделает то, о чём думал последние дни. Он отвлечёт двух всадников на себя и заберёт сразу два дайса из Кооперации одного отряда – вероятно, ценой собственной жизни.

Австрийские кавалеристы

Кооперация

Команда Xd8

Отличия

Парадный мундир

Нервы уже притупились

С нами Бог?

Военная подготовка

Выносливость d8

Бдительность d8

Оружие d8

Броня d6

Боевой конь d8

СЭФ: Атака по области. Выберите по одной дополнительной цели после первой. За каждую из них добавьте к броску d6 и выберите по дополнительному итоговому дайсу.

СЭФ: Лучшие скакуны империи. При создании преимуществ или помех, связанных с верховой ездой, вложите d6 из запаса рока, чтобы создать трюковый дайс d10 и добавить третий дайс в результат.

СЭФ: Агитация против русских. Ослабьте самый крупный дайс у себя на руке, но добавьте к броску d6 и повысьте итоговый дайс на +1 уровень при нанесении физического стресса.

СЭФ: Тактическая хитрость. От глаз русских кавалеристов всё ещё остаётся скрыт один полуэскадрон австрийских солдат. Если героям удастся понизить Кооперацию Австрийских кавалеристов на один дайс, Генерал может вложить d10 из запаса рока, чтобы немедленно вернуть кавалеристам потерянный дайс Кооперации.

Предел: Единство. С игромеханической точки зрения весь отряд выступает в роли одного противника. Каждый раз, когда героям или их союзникам удаётся причинить австрийцам стресс уровня d10 или выше, отряд утрачивает один дайс из Кооперации. Устранение всех дайсов знаменует победу над австрийскими воинами.

Предел: Парадный мундир. Несмотря на защиту, которым парадный мундир обеспечивает австрийцев в битве при Ярославце, он весьма обременителен и временами только мешает в сражении. Если австрийский кавалерист добавляет к своей проверке Броню, брешами при его броске считаются и “единицы”, и “двойки”, хотя результаты 2 всё ещё можно добавлять к результату проверки.

Специализации

Бой d8

Запугивание d8

Верховая езда d8

Последствия

Как уже говорилось, эта Сцена служит последней в Акте, повествующем об участии донских казаков в Первой мировой войне. В зависимости от ваших планов и настроения, господствующего за игровым столом к началу этого эпизода, битва у Ярославце может приобрести как характер разнузданного “сражения с боссом”, так и поистине апокалиптический образ сечи, в которой казаки и австрийцы гибли в прямом смысле слова десятками.

Возможно, это не “верденская мясорубка”, однако мясные, кровоточащие ассоциации – “бойня”, “расправа”, “резня” – упоминаются во многих письмах и мемуарах, посвящённых самому крупному кавалерийскому сражению Первой мировой.

Самое удивительное заключается в том, что казаки победили в схватке со смертью. На полторы сотни загубленных русских кавалеристов приходится почти тысяча мёртвых австрийцев, не говоря о 650 пленных и вырванных из их рук орудиях. Если такая удача касается и протагонистов – если они выживают в решающей битве за свою жизнь, – вы вправе вознаградить дополнительными очками опыта каждого, кто напишет проникновенное письмо домой по принципу *Кровоточащих строк*.

Акт второй: Слепое похмелье

*А я стою один меж них
В ревущем пламени и дыме
И всеми силами своими
Молюсь за тех и за других.*

Максимиллиан Волошин

Этот Акт позволяет игрокам лично принять участие в верхнедонском восстании. Поскольку большая часть событий *Слепого похмелья* посвящена братоубийственной войне “красных”, “белых” и анархистов, вы можете сразу обговорить с игроками возможность игры за противоборствующие лагеря.

Если игроки хотят оставаться на одной стороне, смягчите или даже полностью устраните конфликты, предполагающие разделение игроков. В частности, когда игроки явно определятся со своей стороной, вы можете найти способ перевести симпатичных им второстепенных героев в их новую фракцию.

Тем не менее, этот Акт станет только сильнее, если братоубийственный раздор, охвативший всю Россию, доберётся и до команды протагонистов. Позвольте им разделиться.

Если игроки не возражают против “хардкорного” подхода к решению конфликтов, любая – даже сравнительно ранняя – Сцена этого Акта может закончиться казнью, арестом или нелепой гибелью нескольких персонажей. После этого игроки, потерявшие своих героев, могут или выступить в роли второстепенных персонажей, знакомых вам по предыдущему Акту, или создать для себя совершенно новых героев.

Кроме того, если каждый из протагонистов готов возглавить свою команду, буквально каждый игрок в этом Акте может стать лидером своей группы: разбойничьей анархической шайки, лагеря “белых”, команды большевиков и так далее. В этом случае игроки, возглавляющие враждующие группировки, всё так же смогут столкнуться друг с другом – однако рисковать будут прежде всего не они, а подчинённые им второстепенные персонажи.

Запас рока

Запас рока во Втором Акте представлен четырьмя восьмигранниками



Переходная сцена:

Хлеб для солдат

Июль 1916 года. После множества разведопераций и ряда задач по срочной передаче писем на фронте герои оказались в достаточно непривычной для казаков роли окопных стрелков. Уже несколько недель кряду протагонисты держат оборону в окопах рядом с деревней Баяры на севере Белоруссии. На смену знакомым австрийцам пришли более подготовленные и технически оснащённые немцы.

Бои ведутся на удивление редко, но парадоксальным образом большинство солдат – по обе стороны фронта – видят в этом лишь дополнительный источник страданий. От солдат больше не требуется совершать лихие налёты и проявлять смекалку. Идёт война на истощение, на выносливость, на усидчивость. В иной день случаются долгие промежутки по пять, по восемь часов, за которые не звучит ни единого выстрела. Врагов в соседнем окопе порой удаётся увидеть собственными глазами.

В первую неделю немцы обстреливали окопы из артиллерийских орудий, но многие из хваленых немецких снарядов не разрывались. Поэтому ли или потому что закончились боеприпасы, артиллерийской пальбы не слышно уже много дней.

Раз в несколько дней русские или немцы пытаются преодолеть “ничейные земли” – нейтральную территорию, разделяющую окопы. Делается это всегда одним и тем же способом: атакующая сторона посылает на неприятеля волну пехотинцев, а когда тех скашивает пулемётным огнём, идёт следующая волна, и так до тех пор, пока командир не прикажет свернуть атаку “на этот раз”. Через несколько дней ситуация повторяется.

Полное разочарование в своих командирах тоже чувствуется по обе стороны фронта. Знакомые протагонистов рассказывают, что некоторым офицерам, владеющим немецким, случалось перекрикиваться с врагами через нейтральную территорию. И те жаловались на усталость от братоубийственного раздора, начатого царями и императорами. Политическая агитация давно ослабила свою хватку. Немцы, по большей части, не видят в русских нацию дикарей и хотят вернуться домой. Как-то раз немцы кинули русским флягу со шнапсом, но она так и не долетела. Некоторые бойцы прикидывают, велики ли шансы схватить её при наступлении.

Во время очередного затишья протагонистов находит Кузьма Лавров, повышенный до денщика. По приказу “его благородия” офицера Чеботарёва, казака дворянских кровей, Кузьма просит героев помочь ему разнести хлеб для солдат в окопах.

Посты в окопах разделены десятками метров, и появляется время поговорить. За работой Кузьма заговаривает, что, прислуживая офицерам, он стал всё чаще слышать разговоры о революции. Говорит, сейчас трудно вообще понять, что происходит в Российской Империи, но Отечество сейчас находится “в полном волнении, причём революция из подполья выскочила на улицу”, а чиновники или бездействуют, или идут врознь друг с другом. Мало

того, говорят о каких-то “нечаевцах”, “нигилистах”, “гутарят, будто всё больше народу отрещивается от Христовой веры, и свитки с молитовками снимают уже с косяков дверей”.

Если Борис Хрещатицкий ещё жив, то, когда подходит очередь передать ему хлеб, он на глазах у протагонистов выскакивает из окопа и бежит к металлическому предмету на ничейной земле. В воздухе, намного выше него, пролетает пуля. Борис наклоняется и поднимает с земли ту давнюю флягу со шнапсом, о которой уже говорили в окопах. Самые зоркие из протагонистов видят, как в соседнем окопе немец поднимает винтовку над головой, очевидно не собираясь стрелять, и исчезает в траншее.

Борис возвращается в окоп. Бойцы по соседству орут на него благим матом – но видно, что либо завидуют, либо втайне готовы ему аплодировать. Под неодобрительную речь Кузьмы Борис просит соседа принести ему металлическую флягу с водкой. Если только герои его не останавливают, Борис зашвыривает флягу немцам. Вскоре оттуда доносится “Филен данк, брудер!”

Этот эпизод предназначен для введения игроков в реалии 1916 года – желательно через диалоги с Кузьмой, Борисом и другими личностями, знакомыми игрокам по Первому Акту. Среди казаков пышным цветом расцветают антивоенные настроения. Люди хотят вернуться домой. Их старым родителям, жёнам и детям трудно вести хозяйство одним.

В письмах солдаты интересуются, заговорили ли дети, которых они последний раз видели ещё в колыбели. Им интересно, построено ли крыльцо и добротно ли топится баня на берегу реки. Судьба любимой собаки или коня интересует их больше, чем новости о победе французов в “верденской мясорубке” и “реквизиции инородцев” царя Николая.

Если возможно, оставьте в беседе с Борисом намёки на его полное пресыщение войной. Ему, в том году ещё трусом, больше не страшно выйти под пули. От звука работающей батареи у него едва учащается сердце. Он просто хочет домой.

Фаза действий:

Добей меня

На следующий день неприятель поднимает солдат в атаку. Волна из десятков молодых немцев бегом пытается пересечь нейтральную территорию, паля из винтовок почти наотмашь. В мирное время размер “ничейной земли” показался бы смехотворным, однако сейчас, когда в цене каждый миг, кажется, будто немцы едва шевелятся. Прежде чем они пробегают первые тридцать метров, становится очевидно, что они обречены.

Эта Сцена достаточно необычна в том отношении, что она представляет собой абсолютно беспробитый бой. Игроки наряду с легионом других бойцов рутинно ведут огонь из винтовок и пулемётов, пытаясь расстрелять немцев ещё на подходах к окопу. Первая волна немцев не имеет никаких шансов добраться до русской траншеи живыми.

В пределах раунда эта команда может только обороняться, однако ведущий вправе причинять эмоциональный или ментальный стресс игрокам, у которых выпала хоть одна брешь. Если это соответствует образу протагониста, Генерал просто активирует брешь, выдавая герою 1 СО и повышая его ментальный или эмоциональный стресс на +1 уровень. Герой вправе отказаться от стрельбы, чтобы не спятить от расстрела обречённого “мяса”.

За первой волной немцев идёт вторая. Поскольку русские перезаряжают оружие или расправляются с недобитками первой волны, у неё есть хоть какие-то шансы доставить русским проблемы. Разыграйте схватку со второй группой немцев по обычным правилам, но наделите протагонистов преимуществом *Укрытие d10* и припишите немцам помеху *В открытом поле d10*.

После очередной провальной попытки захватить позиции русских немцы сворачивают атаку. В промежутке между окопами остаются лежать десятки ещё не умерших людей. Они кричат, дёргаются и харкают кровью. По всему полю слышны выкрики наподобие “Эршис мих” (“Добей, застрели меня”). Выстрелы, удовлетворяющие эту просьбу, слышны с обеих сторон.

Первая волна

Кооперация

Команда 5d6

Отличия

Выпил для храбрости

Пушечное мясо

Я мечтал стать путешественником

Расходный материал

СЭФ: Мышь в террариуме. Этот отряд не может атаковать. Если при нападении на него у игрока выпадает брешь, ведущий вправе повысить ментальный или эмоциональный стресс персонажа на +1 уровень.

Предел: Единство. С игромеханической точки зрения весь отряд выступает в роли одного противника. Каждый раз, когда героям или их союзникам удаётся причинить немцам стресс уровня d8 или выше, отряд утрачивает один дайс из Кооперации. Устранение всех дайсов знаменует победу над немцами.

Специализации

Бой d8

Вторая волна

Кооперация

Команда 5d6

Отличия

Ступая по телам братьев

Не дописал письмо матери

Отче, слышишь ли ты меня?

Уже покойник

Броня d6

Оружие d6

СЭФ: Атака по области. Выберите по одной дополнительной цели после первой. За каждую из них добавьте к броску d6 и выберите по дополнительному итоговому дайсу.

СЭФ: Теперь это личное. Пожертвуйте шестигранником из запаса рока, чтобы получить трюковый дайс d10. Вы должны связать этот трюковый дайс с одним из своих Отличий. Если у противника выпадает брешь, трюковый дайс повышается до d12.

СЭФ: Нечего терять. Повысьте ментальный или эмоциональный стресс на +1 уровень, чтобы выбрать сразу три дайса для определения результата.

Предел: Атака мертвецов. В этом бою отряд должен считаться с помехой *В открытом поле d10*, в то время как русские получают преимущество *Укрытие d10*.

Предел: Единство. С игромеханической точки зрения весь отряд выступает в роли одного противника. Каждый раз, когда героям или их союзникам удаётся причинить немцам стресс уровня d8 или выше, отряд утрачивает один дайс из Кооперации. Устранение всех дайсов знаменует победу над немцами.

Бой d8

Специализации

Переходная сцена:

Революция неизбежна

Вечером после боя, во время беседы в подземной землянке, оторопелый Кузьма признаётся: он подозревает, что “его благородие” Александр Чеботарёв, к которому он приписан денщиком, состоит в РСДРП – Российской социал-демократической рабочей партии. Офицер всё чаще выражает недовольство войной, царём и хмельными выходками Распутина и высказывается о неизбежности революции.

Если протагонисты попробуют донести на Чеботарёва высшему командованию – что, хоть и требует времени, совершенно реально, – на следующий день офицера “куда-то вызовут”, а его место займёт безукоризненно преданный царю старик неказачьего рода.

Если спросить Кузьму, что он думает, он скажет, что абы что, лишь бы война поскорей прекратилась. Борис, хмельной от стрельбы и немецкого шнапса, поддержит идею о смене власти. Вахмистр Бурой, если выжил, и оба Болдырева поддержат царскую власть – “это устой устоев народа русского”. Соломин, если живой, не знает, что думать. Петро Ерёмин и Лукашка Хрещатицкий, если присутствуют в этой Сцене, всем сердцем выступают за скорейший конец войны. Если для этого нужно “по-своему погутарить с царём”, быть посему. Если Оська Меркулов дошёл до этих событий с отрядом протагонистов, он достаточно безнадёжно выражает желание, чтобы “всё как-нить само устроилось”.

Эта Сцена позволяет героям впервые выразить своё мнение о гипотетической революции. В дальнейших Сценах второстепенные персонажи могут припомнить, что те говорили о царской власти, и действовать соответственно.

Фаза действий:

В слове “покойник” есть слово “покой”

Наутро в окопах обнаруживаются разбросанные кем-то листовки с призывом: “Пролетарии всех стран, соединяйтесь! Долой самодержавие! Долой империалистическую войну! Да здравствует нерушимое единство трудящихся всего мира!”

Не успевают протагонисты обсудить находку, как происходит самое страшное: офицер Чеботарёв (или пришедший ему на смену старик, если герои сдали Чеботарёва командованию) с железным лицом, как будто прихваченным льдом, оповещает, что через 20 минут начнётся атака на вражеские окопы. Фактически повторится всё то же, что протагонисты видели прошлым днём, но на этот раз роль живых мертвецов достанется им.

Потрясённый Кузьма говорит о том, что “есть ведь и другой выход”, прилагая все силы, чтобы не смотреть в обратную от немцев сторону от окопа. Если Генерал считает это уместным, после вчерашнего ужаса вполне возможна проверка запаса рока по правилам *Атаки по области*: каждый итоговый дайс причиняет героям эмоциональный стресс.

Уже в самом начале выхода на ничейную землю становится очевидно, что некоторые бойцы, включая Петро Ерёмина и Лукашку Хрещатицкого, попытаются дезертировать. Им двоим суждено идти в первой волне нападающих. Протагонистов определяют в следующую.

После сигнала к атаке оторопевшие русские бойцы выбираются из окопов. Вскоре уверенной дробью начинают работать немецкие пулемёты. Один за другим русские падают наземь, подсечённые пулями, хлещущими из воздуха, как саранча. Когда поступает сигнал к атаке для второй группы, у протагонистов появляется выбор: дезертировать или идти вперёд. В первом случае их ожидает цепочка из нескольких тематических Сцен, описанных ниже.

Во втором герои должны совместными усилиями преодолеть помеху *Под пулёмётным огнём* d8 и одновременно сразить отряд немецких стрелков. До тех пор, пока помеха остаётся в силе, немцы добавляют третий дайс в результат бесплатно. В первом же раунде Кузьма попытается повернуть назад. Если герои пытаются его остановить – уговорами, силой, угрозами или как-либо ещё, – им придётся устранить помеху *Паникующий соратник* d10. Если вы пользуетесь правилом *Чем больше тьма, тем ярче свечи*, считайте это проявлением добродетели.

Если вы чувствуете, что игроки морально готовы к гибели их персонажей, повысьте кооперацию немцев в Команде до 5d8.

Немецкие стрелки

Кооперация

Команда 5d6

Отличия

Деморализованы

Вчера вы убили моего друга

Будь проклята война

Стрельба из укрытия

Броня d6

Стрельба d8

Ближний бой d6

СЭФ: Атака по области. Выберите по одной дополнительной цели после первой. За каждую из них добавьте к броску d6 и выберите по дополнительному итоговому дайсу.

СЭФ: Перегруппировка. Генерал может вложить d8 из запаса рока, чтобы вернуть потерянный дайс в Кооперацию отряда немецких стрелков (до максимума 5d6).

СЭФ: Было время пристреляться. Пожертвуйте шестигранником из запаса рока, чтобы повысить или удвоить любую характеристику при ближайшем броске.

Предел: Единство. С игромеханической точки зрения весь отряд выступает в роли одного противника. Каждый раз, когда героям или их союзникам удаётся причинить немцам стресс уровня d8 (d10, если Кооперация немцев изначально равна 5d8) или выше, отряд утрачивает один дайс из Кооперации. Устранение всех дайсов знаменует победу над немцами.

Специализации

Бой d8

Запугивание d8

Лечение d8

Последствия

Бегство с поля боя приводит к началу целого ряда тематических Сцен, описанных ниже. Если герои одолевают противника, русские берут окопы с ужасающими потерями. В том случае, если персонажи проигрывают, но не погибают, их отправляют домой на лечение, выдавая все необходимые бумаги.

Вне зависимости от итогов атаки революционные настроения среди нападающих станут только сильнее.

В случае взятия окопа вопреки обстоятельствам персонажей вознаграждают Георгиевским крестом. Генерал вправе дать игрокам скидку в одно очко опыта на приобретение или развитие характеристик, связанных с мужеством, абсолютной решимостью и ведением боевых действий.

Фаза действий:

Бегство

Если герои пытаются сбежать из окопов, посреди хаоса на них не сразу обращают внимание. Когда они пересекают окоп и начинают бежать в противоположную сторону, офицер Чеботарёв неохотно отдаёт приказ стрелять по дезертирам на поражение.

Задача героев состоит в том, чтобы создать коллективное преимущество *Отрыв* и вывести его за пределы максимального уровня d12. Пока этого не произойдёт, Генерал проходит проверки запаса рока из раунда в раунд, добавляя по шестиграннику за каждого персонажа после первого и выбирая по итоговому дайсу за каждого из них. Поскольку герои заняты бегством, стрельба ведётся им в спину. Физический стресс вырастает на +1 уровень.

Если героям не удаётся сбежать, но стрельба в спину не обрывает их жизни, следующий день они начнут в заключении.

Фаза действий:

Побег из заточения

Героев сажают в землянку под надзором двух солдат: одного казака и одного белоруса. Оба смертельно устали от бойни и в глубине души не чувствуют за собой морального права судить людей, желающих вернуться домой. Тем не менее, если казак ощущает кровную связь с персонажами и охраняет их довольно условно (в частности, делится табаком и охотно жалуется на власть), белорус не настроен сам оказаться в заключении или потерять паёк на три дня, отпустив персонажей.

Эта Сцена идеально подходит для отражения массовой, всенародной усталости от войны. Для того чтобы уговорить охранников отпустить их с миром, игроки должны подыскать нужные слова и заставить своих невольных противников поддаться ментальному стрессу. В случае с казаким герои располагают преимуществом *Земляки* d8. В зависимости от того, насколько сложной вы хотите сделать сцену побега, в споре об освобождении охранники могут обладать различными характеристиками: от 3d8 до 2d8 +2d10 или даже выше.

Физическая попытка побега требует вырваться из землянки с боем, что осложняется наличием у охранников Оружия d8 и отсутствием какого-либо снаряжения у персонажей.

В том случае, если сбежать из землянки не выйдет или если персонажи согласятся понести наказание, на следующее утро офицер Чеботарёв прикажет их высечь. Считайте, что каждый протагонист получает физический стресс в размере, на +1 уровень превышающий самый крупный дайс в запасе рока. Получение травмы возможно, хотя правило *Оружие убивает* в таком контексте утрачивает свою силу.

Переходная сцена:

Очаг

Во время долгого бегства на родину персонажи могут остановиться во дворе пожилой женщины, сыновья которой ушли на войну. Её старый муж уехал в город обменять картошку на сахар и чай. Из трёх сыновей один пропал без вести, а второй сейчас тоже воюет в окопах в Белоруссии. Известие о смерти третьего, старшего, пришло ещё в самом начале войны.

Если персонажи пытаются обмануть женщину, прикинувшись, что идут на фронт, она с грустной улыбкой говорит, что фронт в другой стороне. Накормив их, она позволяет им переночевать и отпускает с миром.

Если герои открыто говорят о своём дезертирстве, она проклинает войну и выражает желание, чтобы её сыновья, если они ещё живы, сами бросили винтовки и вернулись к хозяйству, рыбалке и женитьбе.

Фаза действий:
Обречённый полк

Спустя пару недель после бегства герои видят приближающийся полк новобранцев. Их задача проста: спрятаться от новичков в болотистой местности или притвориться, что они доставляют сообщение на другой фронтной участок. В обоих случаях требуется проверка против запаса рока – или длительный диалог, если вы видите, что подобная Сцена не снизит игровой темп.

Если протагонистов разоблачают, молодой командир приказывает схватить дезертиров. В этом случае либо вернитесь к Сцене *Побег из заточения*, либо приведите героев в другой окоп, в которой царит приблизительно та же безнадёжная атмосфера, что и возле Баяр.

Фаза действий:

Мародёры

Вне зависимости от того, бегут ли герои с фронта или возвращаются с официального разрешения командира, по пути домой они сталкиваются с небольшим конным отрядом разбойников-мародёров.

Если в предыдущем Акте Оська Меркулов стал грабителем, но был отпущен протагонистами, отряд разбойников возглавляет именно он. В память о милосердии персонажей он приказывает разбойникам не трогать встречающих и даже подсказывает, какими дорогами ехать сейчас безопаснее.

При желании замените этот эпизод на Переходную сцену, в ходе которой герои могут обменяться с Меркуловым сведениями и припасами – в частности, создав ценные ресурсы или сняв стресс за беседой и выпивкой.

В обратном случае протагонистов ждёт схватка с разбойниками, численность которых ровно на одного человека превышает количество протагонистов.

Мародёр

Кооперация

Соло d8

Друг d6

Команда d10

Отличия

У меня хутор неподалёку

Я должен кормить детей

Слепая злоба

Шашка и конь

Проворство d6

Бдительность d6

Оружие d6

Конь d6

СЭФ: Всё разом. Если Генерал жертвует шестигранником из запаса рока, чтобы позволить мародёру использовать сразу две характеристики из этого комплекта, одна из них повышается на +1 уровень.

СЭФ: Обход защиты. Вложите d6 из запаса рока, чтобы лишить противника возможности добавить к проверке защиты свою Броню, Стойкость или аналогичную характеристику в ближайшем раунде.

СЭФ: Тебя это тоже касается. При создании помехи ослабьте итоговый дайс на -1 уровень, чтобы приписать эту помеху ещё одной жертве.

Предел: Усталость. Отключите любую способность, чтобы добавить d6 в запас рока. Для её восстановления воспользуйтесь брешью или дождитесь Переходной сцены.

Специализации

Бой d8

Скрытность d8

Запугивание d8

Верховая езда d8

Повзрослевший Меркулов

Кооперация

Соло d6

Друг d8

Команда d10

Отличия

Угрызения совести

Водка – лучшее лекарство

Подите прочь

Раскаивающийся головорез

Ободрение d8

Выносливость d8

Проворство d8

Бдительность d8

Оружие d8

СЭФ: Я с тобой ещё не закончил. Снимите с Меркулова весь физический стресс, но повысьте эмоциональный.

СЭФ: С собой в могилу. Если Оська получает физический стресс, Генерал может вложить d6 из запаса рока, чтобы повысить физический стресс нападающего на +1 уровень.

СЭФ: Амбидекстрия. Оська любит рубить двумя шашками и метать ножи дуэтом. В схватке он может выбрать сразу две цели и добавить к броску d8. Если он нападает на одну цель, ослабьте любую защитную характеристику жертвы на -1 уровень.

Предел: Раскаяние. Эмоциональный стресс, вызванный религиозными или нравственными колебаниями, повышается на +1 уровень. Это приносит d6 в запас рока.

Предел: Достойный конец. Повысьте физический стресс, чтобы добавить его к ближайшей проверке и пополнить запас рока новым шестигранником.

Специализации

Общение d8

Запугивание d10

Бой d8

Скрытность d8

Верховая езда d10

Переходная сцена:

Опасные разговоры

На постоялом дворе или в кабаке по пути домой герои знакомятся с казаком из соседнего хутора Калачи, Митяем Лихолетовым и его спутницей – еврейкой Верой. Митяй, слегка захмелев, рассуждает с героями о царской власти. Лихолетов считает, что “самодержавие наших дней – презрительнейший потомок великих предков, почтенных древнерусских князей” и что самодержавие должно пасть.

В зависимости от реакции протагонистов Лихолетов может как потерять к ним интерес как к очередным монархистам или начать внимательнее приглядываться к ним своими острыми, отдающими сталью глазами (если они разделяют его бунтарский пыл).

Затем Лихолетов предлагает героям продолжить путь вместе. Если они соглашаются, перейдите к следующей Сцене.

Фаза действий:

Под наблюдением

Перед тем как попасть домой, герои проходят через небольшое селение рядом со станицей Шумиловской. Несмотря на дождь, Лихолетов с Верой задерживаются у колодца напоить коней. В этот момент герои замечают следователя с двумя приставами, которые смотрят в их сторону с неожиданным воодушевлением.

Эти люди как раз разыскивают Лихолетова как бунтаря, “мутящего воду” в округе. При виде Митяя они приближаются, расходясь в стороны, чтобы замкнуть его кругом. Митяй говорит, что не любит просить других подставлять шею ради него, но признаётся, что вдвоём им с Верой эту троицу не одолеть. Если герои высказывались за революцию, Лихолетов цитирует их собственные утверждения и предлагает на деле показать свою готовность к свержению самодержавия.

Тем временем следователь попросит героев отойти от Лихолетова. Если они откажутся, он запомнит их как потенциальных революционеров или хотя бы пособников Митяя. Вероятнее всего, дело кончится дракой. Считайте следователя и двух приставов относительно слабыми бойцами (2d6 + 2d8 плюс подходящие Отличия).

Поскольку за происходящим следят местные жители, в случае победы Лихолетов приказным тоном требует, чтобы герои помогли ему забросить тела оглушённого следователя и приставов на коней. Если герои спрашивают, зачем это нужно, Лихолетов зло отвечает: “А что, по-вашему, сейчас будет?”

Если герои помогают ему поднять тела, Лихолетов с Верой увозят их за пределы деревни, перерезают им глотки и прячут под мокрыми ветками.

Если протагонисты решают конфликт со следователем иначе: например, запугав их или убедив вернуться с подмогой, дальнейшие отношения протагонистов с представителями монархической власти примут соответствующий характер – вероятно, враждебный.

Переходная сцена:

Дома

Измождённые, опьянелые и осатанелые от нескончаемого боевого угара, персонажи попадают домой. Даже если они бежали с фронта, их ожидает несколько дней в окружении любящей семьи и друзей. Если они взяли окоп у Баяр, домой их отправляют с честью и всеми необходимыми документами.

Наполните эту Сцену контрастом между кошмарным военным бытом и чувством чего-то светлого, вечного и прекрасного. Если возможно, создайте отсылки к эпизодам из детства протагонистов. Верните в сюжет персонажей – матерей, жён, невест и сестёр, – которых вы не могли включить в большинство предыдущих Сцен.

Герои ходят в казачью баню (“истопку”), рыбачат, договариваются о новых браках, торгуют с соседями и восстанавливают обрушенные строения на участках. Если ваша компания приветствует интерактивные способы поддержания атмосферы, вы можете описать деревенское пиршество, во время которого игроки (как и их персонажи) затягивают казачьи песни.

Фаза действий:

Разбойники

Ни свет ни заря героев будит свист, топот копыт и чей-то напуганный крик на окраине хутора. Выскочив на улицу, герои видят на воне зеленовато-синего предрассветного неба несколько силуэтов: кто-то мчится по хутору на конях.

Вскоре с соседского двора слышен крик: пожилой мужчина Богом закликает братья что угодно, только детей да коней не трогать. По всему хутору люди высыпают на улицы. Некоторые выбегают уже при шашках.

На хутор нападает отряд дезертиров, бежавших с фронта и от отчаяния занявшихся грабежами. Один разбойник действует как-то замедленно, неохотно и всё плетётся в хвосте, будто чего-то боится. Когда герои столкнутся с разбойниками лицом к лицу, станет ясно, что это Гришка – охотник, которого они спасали от таких же разбойников ещё годы назад. Гришке до смерти стыдно, что он участвует в грабежах, но это, увы, не первое поселение, которое он помогает грабить по дороге с фронта. Он до последнего будет просить, чтобы герои вернулись в хату, и даёт слово, что их дома трогать не будут.

В том случае, если протагонисты согласятся, Гришка сдержит слово и проследит, чтобы в дома к героям разбойники не совались. Когда один всё-таки сунется, Гришка попытается его остановить и получит серьёзную рану. В этом случае судьба дезертира окажется целиком в руках персонажей, хотя хуторяне захотят его вздёрнуть вместе с остальными пойманными разбойниками.

Если герои решают схлестнуться с разбойниками, Гришка пытается ускользнуть. Остальные разбойники представлены двумя отрядами дезертиров 4d6.

Дезертиры

Кооперация

Команда 4d6

Отличия

Осатанелые от страданий

Мы одной крови

Помирать – так с песней

Опыт боевых действий

Выносливость d8

Проворство d8

Бдительность d8

Оружие d6

СЭФ: Атака по области. Выберите по одной дополнительной цели после первой. За каждую из них добавьте к броску d6 и выберите по дополнительному итоговому дайсу.

СЭФ: Организованные удары. При создании преимуществ добавьте к броску d6 и повысьте итоговый дайс на +1 уровень.

СЭФ: Гулять, так по полной. Если Генерал добавляет к проверке разбойников дайс из запаса рока, этот дайс повышается на +1 уровень.

Предел: Единство. С игромеханической точки зрения весь отряд выступает в роли одного противника. Каждый раз, когда героям или их союзникам удаётся причинить дезертирам стресс уровня d8 или выше, отряд утрачивает один дайс из Кооперации. Устранение всех дайсов знаменует победу над дезертирами.

Предел: У нас тоже есть семьи. Попытки причинить дезертирам эмоциональный или ментальный стресс благодаря воззванию к совести повышают итоговый дайс на +1 уровень.

Специализации

Запугивание d8

Бой d8

Верховая езда d8

Переходная сцена:

Тяжёлый год

Эта Сцена представляет собой монтаж из множества ситуаций, которые следуют за возвращением персонажей домой. Если герои ещё не женились, предложите игрокам разыграть эпизоды знакомства с будущими супругами, сватовства и свадеб.

В отличие от аналогичной Сцены *Рыбалка* из Первого Акта, проникнутого светлым чувством любви, в эпизодах *Тяжёлого года* выбор невесты и свадьба могут обыгрывать темы холодного, прагматичного объединения семей для коллективного ведения хозяйства. Кроме того, и девушки, и их родители хорошо понимают, что молодые мужья могут появиться в их жизни на считанные месяцы. Смертность на фронте только растёт.

Если герои дезертировали из армии, опишите один-два момента с прибытием в Белую Глину станковых приставов или даже следователей, которые ищут протагонистов. Если набранный игровой темп позволяет вам это сделать, разыграйте подобные эпизоды в качестве полноценных Сцен.

Если герои всё ещё служат в армии, их возвращают на фронт ещё на несколько месяцев. В Белоруссии, как и по всей Европе, продолжается война на изнурение. Командиры враждующих армий ждут, пока у противника кончатся боеприпасы, провизия и моральные силы продолжать бой. Антивоенные настроения по обе стороны фронта как никогда велики.

Фаза действий:

Падение самодержавия

В армии или на хуторе (в зависимости от того, где находятся протагонисты) объявляют о свержении Николая II и аресте императрицы Лавром Корниловым – хотя поговаривают, будто Корнилов арестовал Александру Фёдоровну для её же блага, чтобы не дать мятежникам причинить ей вред. Протагонистов вместе с другими казаками собирают на совещание, во время которого крупный чиновник требует, чтобы они принесли клятву верности Временному правительству.

Если действие разворачивается на фронте, Вахмистр Бурóй и Болдыревы отказываются подчиняться властям, идущим вразрез с устоями Российской Империи. Их уводят в заключение. На хуторе от присяги отказываются и другие традиционалисты, знакомые персонажам: в идеале используйте их родителей или близких друзей.

Петро и Лукашка, если дожили до текущего эпизода, боятся во всеуслышание отречься от царской власти, хотя и рады, что свержение самодержавия приведёт к неминуемому окончанию войны. Герои должны поднажать на друзей, чтобы заставить их присягнуть Временному правительству. Если они этого не сделают, Петро и Лукашка также окажутся среди заключённых.

Для протагонистов эта Сцена становится переломной: они либо выбирают путь большевиков, либо присоединяются к белому движению, даже не зная о его существовании в явном виде. Тех, кто не поддерживает Временное правительство, приказывают заключить в тюрьму. У героев остаётся только один шанс уцелеть: сбежать и объединиться с другими противниками революции вроде Бурóго и Болдыревых.

Большинство казаков принимают требования чиновника. Начинается массовое обсуждение будущего России: многие рады свержению Николая, поскольку верят, что это закончит войну. Некоторые, даже принеся клятву верности Временному правительству, утверждают, что самодержавие скоро вернётся. Впрочем, хватает и тех, кто поддерживает революцию всем сердцем.

Фаза действий:

Путями Каина

Несколько дней спустя казаки заговаривают о том, что командующий Юго-Западным фронтом военачальник Корнилов планирует собрать противников революции под своим крылом и биться с “красными” в Петрограде. Свою основную силу Корнилов видит именно в казаках, которые представляются ему истинными патриотами своей Родины.

Казаки, поддерживающие сверженную монархию, совершают налёт на тюрьму и освобождают всех, кто был отправлен туда за отказ присягать Временному правительству. Пока они выпускают пленников, сторонники революции (вероятно, офицер Чеботарёв и Кузьма Лавров) собирают рядом с тюрьмой отряды, чтобы предотвратить побег.

Если протагонисты оказываются среди заключённых, им предстоит трудный выбор: остаться в тюрьме или с боем прорываться наружу, убивая вчерашних соратников. В первом случае попытка освобождения проваливается, и во время схватки гибнет вахмистр Бурой и Стенька Болдырев. Если Христоня Соломин жив, он лично убивает Болдырева, наконец сдерживая своё обещание. Болдырева-старшего, проклинающего кровопийц-офицеров и отказывающегося возвращаться обратно в тюрьму после гибели сына, расстреливают. Перед смертью он просит собравшихся посмотреть на него внимательно, “так пристально, как никогда в жизни ещё не смотрели”, ибо такая судьба ожидает и всю “теперешнюю гулящую Русь”.

Если герои пытаются выбраться из тюрьмы, им предстоит схватка с недавними братьями (обозначенными ниже как *первый отряд казаков*). Усложните им задачу, заставив схлестнуться – наряду с прочими казаками – с Кузьмой Лавровым. Теоретически его можно уговорить отпустить беглецов с миром, однако это требует чрезвычайно грамотной риторики и хороших проверок на причинение ментального стресса.

Как только герои одолеют противников, дайте им выбор: бежать немедленно или помочь вахмистру Бурому и Болдыревым, окружённым врагами. Во втором случае им предстоит ещё одна схватка, хотя и с более слабым противником (ниже он назван *вторым отрядом*). Спасение Болдыревых и Бурого Генерал вправе засчитать за проявление добродетели по принципу *Чем больше тьма, тем ярче свечи*.

Если герои выступают на стороне революционеров, их ожидает схватка с обоими Болдыревыми и вахмистром Бурым. Считайте, что остальными беглецами занимаются другие казаки. Позвольте игрокам лично принять участие в первой братоубийственной схватке грядущей войны.

Первый отряд казаков

Кооперация

Команда 5d8

Отличия

Устали от войны

Не знают, как поступить

Горячие головы

Не первый год воюем

Выносливость d8

Сила d8

Бдительность d6

Оружие d8

Броня d6

Боевой конь d8

СЭФ: Атака по области. Выберите по одной дополнительной цели после первой. За каждую из них добавьте к броску d6 и выберите по дополнительному итоговому дайсу.

СЭФ: Натиск. Выберите две похожие характеристики или способности, хорошо работающие в связке. Если Генерал вкладывает d6 из запаса рока, чтобы позволить казакам использовать обе способности в одной проверке, итоговый дайс вырастает на +1 уровень.

СЭФ: В седле с пяти лет. Если вы пользуетесь хотя бы одним преимуществом, связанным с верховой ездой, повысьте или удвойте трюковый дайс.

Предел: Единство. С игромеханической точки зрения весь отряд выступает в роли одного противника. Каждый раз, когда героям или их союзникам удаётся причинить казакам стресс уровня d10 или выше, отряд утрачивает один дайс из Кооперации. Устранение всех дайсов знаменует победу над казаками.

Предел: Нерешительность. Не готовые биться со вчерашними соратниками, казаки сдерживают свои силы. Брешами при их проверках считаются и “единицы”, и “двойки”, хотя только “единицы” нельзя добавлять к результату проверки.

Специализации

Бой d8

Запугивание d8

Верховая езда d10

Второй отряд

Кооперация

Команда 3d6

Отличия

Гражданская сознательность

Хотят со всем закончить

Который год на фронте

Привычка к сражениям

Выносливость d8

Сила d8

Бдительность d6

Оружие d8

Броня d6

Боевой конь d8

СЭФ: Атака по области. Выберите по одной дополнительной цели после первой. За каждую из них добавьте к броску d6 и выберите по дополнительному итоговому дайсу.

СЭФ: Натиск. Выберите две похожие характеристики или способности, хорошо работающие в связке. Если Генерал вкладывает d6 из запаса рока, чтобы позволить казакам использовать обе способности в одной проверке, итоговый дайс вырастает на +1 уровень.

СЭФ: В седле с пяти лет. Если вы пользуетесь хотя бы одним преимуществом, связанным с верховой ездой, повысьте или удвойте трюковый дайс.

Предел: Единство. С игромеханической точки зрения весь отряд выступает в роли одного противника. Каждый раз, когда героям или их союзникам удаётся причинить казакам стресс уровня d10 или выше, отряд утрачивает один дайс из Кооперации. Устранение всех дайсов знаменует победу над казаками.

Предел: Нерешительность. Не готовые биться со вчерашними соратниками, казаки сдерживают свои силы. Брешами при их проверках считаются и “единицы”, и “двойки”, хотя только “единицы” нельзя добавлять к результату проверки.

Специализации

Бой d8

Запугивание d8

Верховая езда d10

Кузьма Лавров

Кооперация

Соло d6

Друг d10

Команда d8

Отличия

Верный друг

Превосходный повар

Несколько предсказуем

Добрая душа

Ловкость d6

Оружие d6

Боевой конь d8

СЭФ: Кровью и потом. Повысьте или удвойте любой дайс у себя на руке. В случае провала этой проверки вы получаете стресс d6 того типа, которым ещё не обладаете, или повышаете самый слабый стресс на +1 уровень.

СЭФ: Оправданный риск. Выложите d6 из запаса рока, чтобы повысить или удвоить свой трюковый дайс.

СЭФ: Что есть злости. Используйте свой текущий эмоциональный стресс в качестве итогового дайса. Вы можете увеличить стресс на +1 уровень, чтобы повысить и сам итоговый дайс.

Предел: Полное изнеможение. Отключите любую способность и повысьте любой вид стресса на +1 уровень, чтобы добавить в запас рока сразу два шестигранника или один восьмигранник. Для восстановления способности воспользуйтесь брешью или дождитесь Переходной сцены.

Предел: Симпатии к врагу. Каждый раз, когда Кузьма нападает на протагонистов или других казаков, его эмоциональный стресс повышается на +1 уровень (начиная с d4).

Специализации

Бой d8

Общение d8

Поварское дело d10

Верховая езда d8

Вахмистр Бурóй

Кооперация

Соло d6

Друг d8

Команда d10

Отличия

Простодушный

Монархист

Всегда по соседству

Слушай мою команду

Харизма d8

Стрельба d8

Шашка d10

Выносливость d8

Упорство d8

СЭФ: Командир. Выложите d6 из запаса рока, чтобы ослабить эмоциональный и ментальный стресс на -1 уровень и восстановить дайс Кооперации, потерянный отрядом под вашим командованием.

СЭФ: Навались, парни! Когда вы действуете в Команде, вложите d6 из запаса рока, чтобы использовать вместо десятигранника, полученного от Кооперации, сразу 2d8 и добавить третий дайс в результат.

СЭФ: Всегда готовый план. В каждом раунде Бурóй заимствует самый маленький дайс из запаса рока. После броска он повышает дайс на +1 уровень и возвращает его обратно.

Предел: Что-то я подустал. Отключите любое количество способностей в этом комплекте, чтобы добавить в запас рока по шестиграннику за каждую из них. Для восстановления доступа пройдите проверку против запаса рока.

Специализации

Бой d8

Общение d8

Лидерство d10

Верховая езда d8

Стенька Болдырев

Кооперация

Соло d10

Друг d8

Команда d6

Отличия

Взрывной темперамент

Одолею любого

Щас бы махорки

Массивное тело

Сила d10

Выносливость d10

Стрельба d8

Шашка d8

Кулачный бой d8

Решительность d8

СЭФ: Я выкладываюсь на полную! Выложите d6 из запаса рока, чтобы повысить или удвоить любую характеристику при ближайшем броске.

СЭФ: Сотни драк за плечами. При защитных бросках вы можете ослабить самый крупный дайс на руке на -1 уровень, чтобы добавить третий дайс к результату.

СЭФ: Зов возмездия. Добавьте к броску дайс из запаса рока, после чего припишите себе ментальный стресс в размере этого дайса. Позаимствованный дайс возвращается в запас рока на прежнем уровне.

Предел: Вот теперь я зол! Если бросок приносит вам две или более брешей, ваш эмоциональный стресс вырастает на +1 уровень.

Предел: Давно не практиковался. Ослабьте любые две характеристики на -1 уровень до конца Сцены. Добавьте d6 в запас рока.

Специализации

Бой d8

Запугивание d8

Верховая езда d8

Прохор (Болдырев-старший)

Кооперация

Соло d6

Друг d10

Команда d8

Отличия

Мудрый наставник

Стыдится сына

Почти потерял надежду

Ветеран турецкой войны

Сила d6

Выносливость d6

Стрельба d8

Шашка d6

Кулачный бой d6

Упорство d10

Ободрение d8

СЭФ: Прошёл всю турецкую. Если вы вкладываете d6 из запаса рока, чтобы добавить третий дайс в результат, повысьте этот результат ещё на +2 пункта.

СЭФ: Хороший союзник. Пожертвуйте шестигранником из запаса рока, чтобы удвоить или повысить Кооперацию с Другом или в Команде на одно действие.

СЭФ: Я многое повидал. При использовании социальных способностей вроде Общения или Ободрения добавьте к броску шестигранник.

Предел: Тело подводит. Прохор страдает от неизлечимой помехи *Старость*, которая равна самому крупному дайсу в запасе рока. Если противник добавляет эту помеху к броску, в запас рока поступает новый шестигранник.

Специализации

Бой d8

Общение d10

Верховая езда d8

Страшное “если”

Как и многие сцены Второго Акта, *Путями Каина* обладает сильнейшим эмоциональным и смысловым весом в истории прежде всего потому, что в этом эпизоде героям предстоит схлестнуться с недавними братьями и соратниками.

Тем не менее, эта Сцена может стать ещё страшнее, если по разные стороны баррикад окажутся сами протагонисты. Возможно, сильнее всего с драматической точки зрения такой эпизод проявит себя, если герои, выступающие за революцию, отпустят монархистов с миром. Они буквально выросли на одних улицах и прошли через все страдания вместе. В сущности, хотя революция уже началась, она ещё не успела принять тот разбойный, вседозволенный характер, который обретёт всего год спустя. Даже если герои горячо не согласны друг с другом, они могут не видеть повода биться насмерть.

Если герои всё же схлестнутся друг с другом в роковой схватке, рассмотрите два варианта развития Сцены. В первом случае игроки, потерявшие своих персонажей, начинают выступать в роли героев, ранее занимавших второстепенные места. Например, они могут лично примерить роли Бурого, Болдыревых, Соломина, Хрещатицких, Ерёмина или Лаврова.

Во втором случае “проигравшие” действительно выбывают из игры, и текущая Сцена становится кульминацией всей истории. Отыграйте ещё один-два завершающих эпизода, повествующих о дальнейших судьбах выживших протагонистов. Позвольте игрокам, потерявшим своих героев, выступить в роли второстепенных персонажей вроде чекистов и следователей, наводнивших хутор Белая Глина. Тем не менее, в этом случае весь Второй Акт неуклонно подходит к концу.

Переходная сцена:

Недолгий поход

Эта Сцена посвящена персонажам, выступившим против революции. После бегства из тюрьмы, с хутора или с фронта герои вместе с несколькими другими традиционалистами наподобие Болдыревых и Бурóго обговаривают свои дальнейшие действия. Вскоре к ним примыкает крупная группа других казаков во главе с Митяем Лихолетовым. Если он уже попадался протагонистам в более ранних Сценах, их отношения с Лихолетовым будут зависеть от итога стычки со следователем.

Лихолетов ведёт казаков на помощь Корнилову, полагая, что даже при своей контрреволюционной направленности генерал Корнилов сможет дать больше свобод казачеству и помешать возрождению самодержавия в прежнем виде.

В пути героям встречаются хутора и станицы, обескровленные войной и медленно погружающиеся в трясину братоубийственной розни. Лихолетов всё сильнее убеждается в том, что большевики не принесут народу свободу и только станут “маскарадным костюмом” для переодевшихся монархистов, а красная власть станет проклятием русской нации.

Через несколько дней пути до отряда доходят вести об аресте Корнилова и его отправлении в Быховскую тюрьму с целым рядом сподвижников. После недолгого обсуждения павшие духом казаки решают вернуться в свои хутора.

В теории персонажи могут отказаться заканчивать поход и отправиться в Белоруссию или Петроград. Через несколько недель Корнилова освобождают, и герои могут принять участие в революционной войне как на периферии, так и на улицах Петрограда. Тем не менее, этот сценарий сосредоточен только на жизни донского казачества и события в Петрограде не освещает.

Переходная сцена:

Это ещё не конец

В марте 1918 года по Дону разносятся вести о прекращении войны с Германией. Старики и учёные господа из Шумиловской обсуждают позиции Троцкого, Ленина и Бухарина. Некоторые говорят, что мир был навязан немцами и что они сами разорвут договор, как только он перестанет приносить пользу Германии.

Тем не менее, для большинства людей эта новость становится настоящим праздником – может статься, что самой светлой минутой за все последние годы. Люди выбегают на улицы, друзья собираются за небогатыми праздничными столами, объявляются новые сватовства, кто-то учреждает скачки. Народ опьянён окончанием ненавистой войны.

Для героев это возможность поговорить со своими идеологическими противниками, убедить их в том, что даже если они последуют разными политическими дорогами, они всё равно останутся соседями и друзьями. Хотя обещания, данные во хмеле за праздничным столом, не в состоянии предотвратить самые сильные конфликты (вроде последующей трагедии с Верой и Лихолетовым), этот час всенародного единения может пустить далёкое эхо, которое будет слышно во всех последующих эпизодах.

Фаза действий:

Слова и пули

На хуторе заговаривают, что Митяй Лихолетов собирает народ для противодействия большевистской угрозе. Если герои не отправлялись с Лихолетовым воевать за Корнилова, организуйте небольшую Сцену, в которой Лихолетов сам расскажет об увиденном в русских сёлах и хуторах. Не упускайте случай изобразить его как революционера, сражающегося за абсолютную свободу казачества, в отличие от большевиков, сражающихся только за власть.

Меж тем в станице Шумиловской проводят съезд “красных”. Неожиданно объявляется Крагин, который уцелел в ссылке и теперь называет себя своим настоящим именем: Фёдор Мазурин. Местным, которые его помнят, он позволяет называть себя и по старинке.

Выступая от лица большевиков, Крагин проявляет себя как неглупый и весьма красноречивый оратор. Если протагонисты прибудут на съезд и попробуют выступить против большевиков, Крагин попытается продемонстрировать окружающим слабые точки их позиции, попросив объяснить, чем монархия помогла русскому народу – казачеству в частности.

Если только героям не удаётся перехватить инициативу и завоевать расположение большинства собравшихся казаков, Крагин побеждает, и на съезде принимается решение передать власть над станицей Военно-революционному комитету. Формально каждый теперь имеет право влиять на политику станицы. На деле всё решают большевики во главе с Крагиным.

Через несколько дней Митяй Лихолетов с Верой являются на хутор Белая Глина агитировать казаков на войну с большевиками. Увлечённый страстной речью, он не замечает, что среди собравшихся присутствует Крагин. Выслушав доводы Лихолетова, Крагин объявляет Митяя врагом народа. Лихолетов решает закончить войну на месте и стреляет в Крагина из краденого офицерского пистолета, но промахивается. Ответным огнём Крагин случайно убивает Веру, стоящую рядом с Митяем. Лихолетов сбегает, но с этого момента он не остановится ни перед чем, чтобы отомстить.

Товарищ Крагин

(Фёдор Мазурин)

Кооперация

Соло d10

Друг d6

Команда d8

Отличия

Талантливый оратор

Жаждет власти

Втайне презирует простонародье

Упёртый идеолог

Убеждение d10

Притворство d10

Оружие d6

Выносливость d6

СЭФ: Форум. Выберите сразу несколько человек, которых вы хотите переубедить. Каждая дополнительная цель добавляет в запас дайсов d6 и позволяет выбрать ещё один итоговый дайс.

СЭФ: Слова ранят. Причинение эмоционального или ментального стресса со стороны Крагина всегда повышает итоговый дайс на +1 уровень.

СЭФ: Агрессивная риторика. Если в проверке используются сразу две социальные способности уровня d10 (вроде Притворства и Убеждения или Общения и Притворства), вы вправе заменить их одним d12.

СЭФ: Я знаю, что ты задумал. Пожертвуйте шестигранником из запаса рока, чтобы заставить противника перекинуть самый крупный дайс у себя на руке. Если у него есть хотя бы один двенадцатигранник, вместо этого вы можете просто понизить его до десятигранника.

СЭФ: Медицинское образование. Вложите d6 из запаса рока, чтобы удвоить Специализацию на Лечении или повысить её до d10.

Предел: Отчуждение. Повысьте эмоциональный стресс от одиночества или отрешённости на +1 уровень, чтобы добавить d6 в запас рока.

Предел: Не привык к схваткам. Отключите любую способность и добавьте d6 в запас рока. Для восстановления характеристики пройдите проверку против запаса рока или дождитесь Переходной сцены.

Специализации

Запугивание d8

Общение d10

Лечение d8

Фаза действий:

Ночной арест

Если герои не поддержали большевиков, Крагин лично задерживается возле них перед возвращением в Шумиловскую и просит их не стоять на пути сдвинувшейся лавины: “Крутись абы как, всё одно задавит”. Когда он уезжает, друзья и родственники героев заговаривают о том, чтобы зарегистрироваться в комитете.

Если герои не делают этого в ближайшие три-четыре дня, ночью к ним прибегает знакомый (вроде Лукашки, Петро или другого добросердечного человека) с вестями о появлении “красных”, которые идут арестовывать противников революции.

Задача героев состоит в том, чтобы сбежать самим, а по возможности – утащить с собой и родственников, включая больных стариков, беременных жён, плачущих детей и так далее. Если на протяжении всей истории герои оказывали постоянную помощь своим соседям, некоторые из них – вроде братьев Хрещатицких – могут отвлечь большевиков на себя или даже ввязаться с ними в драку.

В случае побега героям приходится окончательно перейти на сторону белых или анархистов – то есть, вероятно, примкнуть к движению Лихолетова. Если герои остаются, большевики пытаются арестовать их, не щадя даже стариков. Детей предлагают оставить на попечение “красным” соседям.

Вам не обязательно изображать большевиков как безжалостных мучителей, однако они действительно идеологически мотивированы против героев, поскольку, по их горячему убеждению, все бедствия казачества и русского народа начались как раз из-за таких, как они.

Большевистские прихвостни

Кооперация

Команда 4d6

Отличия

Закон – это мы

За правое дело!

Измотанные войной

На баррикады!

Сила d8

Выносливость d6

Оружие d6

Решительность d6

СЭФ: Атака по области. Выберите по одной дополнительной цели после первой. За каждую из них добавьте к броску d6 и выберите по дополнительному итоговому дайсу.

СЭФ: Фокусированный огонь. При обстреле одной-единственной цели удвойте или повысьте на +1 уровень Оружие. Выложите самый крупный дайс из полученного запаса, но добавьте третий дайс в результат.

СЭФ: Революция бессмертна. Выложите любой дайс из запаса рока, чтобы проигнорировать стресс аналогичного уровня и добавить d6 к ближайшей проверке.

Предел: Единство. С игромеханической точки зрения весь отряд выступает в роли одного противника. Каждый раз, когда героям или их союзникам удаётся причинить большевикам стресс уровня d8 или выше, отряд утрачивает один дайс из Кооперации. Устранение всех дайсов знаменует победу над большевиками.

Предел: Податливость на манипуляции. При получении стресса или помех от манипулятивных оппонентов повысьте негативный эффект на +1 уровень и добавьте d6 в запас рока.

Специализации

Запугивание d8

Бой d8

Фаза действий:

Задавить гада

В зависимости от того, на чьей стороне выступают протагонисты, эта Сцена приобретает одну из двух форм. В первом случае Лихолетов зовёт героев, чтобы они помогли ему совершить налёт на здание Военно-революционного комитета и перебили там всех большевиков, включая Крагина.

Во втором Крагин предлагает героям послужить на благо Отчизны, выяснив, где укрывается Лихолетов, и захватив его в плен для прилюдного расстрела. В любом из вариантов – включая отказ принимать участие в этой Сцене – герои принимают окончательное решение выступать в роли “красных”, “белых” или независимых анархистов.

Группа большевиков

Кооперация

Команда 6d6

Отличия

Победа превыше всего

Адаптируйся или умри

Мы на верном пути

Нас больше

Выносливость d8

Проворство d8

Бдительность d8

Оружие d6

Решительность d6

СЭФ: Атака по области. Выберите по одной дополнительной цели после первой. За каждую из них добавьте к броску d6 и выберите по дополнительному итоговому дайсу.

СЭФ: Фокусированный огонь. При обстреле одной-единственной цели удвойте или повысьте на +1 уровень Оружие. Выложите самый крупный дайс из полученного запаса, но добавьте третий дайс в результат.

СЭФ: Революция бессмертна. Выложите любой дайс из запаса рока, чтобы проигнорировать стресс аналогичного уровня и добавить d6 к ближайшей проверке.

Предел: Единство. С игромеханической точки зрения весь отряд выступает в роли одного противника. Каждый раз, когда героям или их союзникам удаётся причинить

большевикам стресс уровня d8 или выше, отряд утрачивает один дайс из Кооперации. Устранение всех дайсов знаменует победу над большевиками.

Предел: Податливость на манипуляции. При получении стресса или помех от манипулятивных оппонентов повысьте негативный эффект на +1 уровень и добавьте d6 в запас рока.

Специализации

Запугивание d8

Бой d8

Товарищ Крагин (Фёдор Мазурин)

Кооперация

Соло d10

Друг d6

Команда d8

Отличия

Талантливый оратор

Жаждет власти

Втайне презирует простонародье

Упёртый идеолог

Убеждение d10

Притворство d10

Оружие d6

Выносливость d6

СЭФ: Форум. Выберите сразу несколько человек, которых вы хотите переубедить. Каждая дополнительная цель добавляет в запас дайсов d6 и позволяет выбрать ещё один итоговый дайс.

СЭФ: Слова ранят. Причинение эмоционального или ментального стресса со стороны Крагина всегда повышает итоговый дайс на +1 уровень.

СЭФ: Агрессивная риторика. Если в проверке используются сразу две социальные способности уровня d10 (вроде Притворства и Убеждения или Общения и Притворства), вы вправе заменить их одним d12.

СЭФ: Я знаю, что ты задумал. Пожертвуйте шестигранником из запаса рока, чтобы заставить противника перекинуть самый крупный дайс у себя на руке. Если у него есть хотя

бы один двенадцатигранник, вместо этого вы можете просто понизить его до десятигранника.

СЭФ: Медицинское образование. Вложите d6 из запаса рока, чтобы удвоить Специализацию на Лечении или повысить её до d10.

Предел: Отчуждение. Повысьте эмоциональный стресс от одиночества или отрешённости на +1 уровень, чтобы добавить d6 в запас рока.

Предел: Не привык к схваткам. Отключите любую способность и добавьте d6 в запас рока. Для восстановления характеристики пройдите проверку против запаса рока или дождитесь Переходной сцены.

Специализации

Запугивание d8

Общение d10

Лечение d8

Митяй Лихолетов

Кооперация

Соло d6

Друг d10

Команда d8

Отличия

За словом в карман не лезет

Верующий христианин

Сорвиголова

Гроза большевиков

Сила d8

Проворство d8

Бдительность d8

Оружие d8

СЭФ: Мотивационный оратор. Выложив шестигранник из запаса рока и произнеся вдохновляющую реплику, Митяй повышает Кооперацию всей группы в Команде на +1 уровень (вплоть до d12), но только на ближайшее действие.

СЭФ: Веерный огонь. При стрельбе из любого оружия, предполагающего возможность нескольких выстрелов в пределах раунда, Лихолетов может выбрать несколько целей, добавить по шестиграннику за каждую цель после первой и приписать каждой жертве по

одному итоговому дайсу. При обстреле одной-единственной цели физический стресс повышается на +1 уровень.

Предел: Веры больше нет. Из-за гибели Веры Митяй страдает от эмоционального или ментального стресса, равного самому крупному дайсу в запасе рока. Генерал может повысить этот стресс на +1 уровень, чтобы повысить и соответствующий дайс у себя на руке.

Предел: Неуравновешенность. Повысьте ментальный стресс на +1, чтобы добавить d6 в запас рока.

Предел: Висельник. Генерал может вложить любой дайс из запаса рока, чтобы приписать Митяю помеху равного уровня, отражающую его преступную репутацию. Каждый раз, когда эта помеха доставляет ему неприятности, в запас рока поступает новый шестигранник.

Специализации

Запугивание d10

Бой d10

Верховая езда d10

Фаза действий:

Разговор при свечах

Если герои устраняют Крагина или хотя бы наносят удар по штабу большевиков, через несколько дней в станице Шумиловской появляются новые отряды “красных”. По словам новоприбывших, за ними идёт целая экспедиционная армия – наводить на Дону порядок.

Если герои сами выступали на стороне “красных”, большевики стекаются в Шумиловскую по другой причине – им нужно обосноваться в местечке, в котором “красные” обладают непререкаемой властью.

Тем не менее, многочисленность новоприбывших проявляет себя так, как и может проявлять себя сила большинства. Красные начинают всё чаще игнорировать права независимых казаков, отказавшихся выбирать сторону. У одного ни за что пристреливают собаку. У другого силой забирают провизию и предлагают жаловаться в комитет, целиком состоящий из большевиков.

Если герои выступают против большевиков и у них есть повод находиться в станице Шумиловской, одним вечером их настойчиво зазывает к себе вахмистр Бурой. Если герои находятся у себя на хуторе, вместо Бурого их зовут к себе Болдыревы. Наконец, если эти персонажи уже погибли или оказались в тюрьме, роль такого соседа может сыграть любой персонаж, ранее неоднократно выступавший с речами о возвращении царской власти.

Явившись в гости, герои видят нескольких других казаков, борющихся за восстановление самодержавия или независимость от большевиков. Хозяин запирает окна и двери. При свечах он заводит речь о необходимости ударить по “красной заразе” объединёнными силами нескольких хуторов.

Хозяин не знает, что кто-то из гостей, получивших его приглашение, доложил о “повстанце” большевикам. Если таким доносчиком будет один из протагонистов, Сцена заиграет особенно яркими красками.

Всего через несколько минут после начала встречи в хату врывается отряд красногвардейцев. Хозяин и гости берут часть большевиков на себя: описанный ниже отряд предназначен для схватки лично с протагонистами.

Если в последних Сценах герои сами выступали на стороне “красных”, в роли такого отряда оказываются они сами. В таком случае им предстоит победить нескольких казаков наряду с Бурым или Болдыревыми.

Красногвардейцы

Кооперация

Команда 5d8

Отличия

За нами будущее

Безнаказанность

Не местные

На нас полагается Родина

Выносливость d8

Проворство d8

Бдительность d8

Оружие d6

Решительность d6

СЭФ: Без жалости. Вложите d6 из запаса рока, чтобы повысить все итоговые дайсы (включая полученные от *Атаки по области*) на +1 уровень.

СЭФ: Атака по области. Выберите по одной дополнительной цели после первой. За каждую из них добавьте к броску d6 и выберите по дополнительному итоговому дайсу.

Предел: Единство. С игромеханической точки зрения весь отряд выступает в роли одного противника. Каждый раз, когда героям или их союзникам удаётся причинить большевикам стресс уровня d10 или выше, отряд утрачивает один дайс из Кооперации. Устранение всех дайсов знаменует победу над красногвардейцами.

Предел: Податливость на манипуляции. При получении стресса или помех от манипулятивных оппонентов повысьте негативный эффект на +1 уровень и добавьте d6 в запас рока.

Специализации

Запугивание d8

Бой d8

Заговорщики

Кооперация

Команда 5d6

Отличия

Импульсивные

Напуганные

Пойдут на всё ради своих

Друзья и соседи

Выносливость d10

Проворство d10

Оружие d8

Упорство d8

СЭФ: Отчаяние. Если Генерал добавляет к любой проверке заговорщиков дайсы из запаса рока, этот дайс повышается на +1 уровень или удваивается.

СЭФ: Атака по области. Выберите по одной дополнительной цели после первой. За каждую из них добавьте к броску d6 и выберите по дополнительному итоговому дайсу.

Предел: Единство. С игромеханической точки зрения весь отряд выступает в роли одного противника. Каждый раз, когда героям или их союзникам удаётся причинить заговорщикам стресс уровня d8 или выше, отряд утрачивает один дайс из Кооперации. Устранение всех дайсов знаменует победу над заговорщиками.

Предел: Иуда! Когда заговорщики понимают, что им предстоит схлестнуться с протагонистами, в которых они ещё недавно видели своих друзей и соседей, они получают помеху *Колебания* в размере самого крупного дайса в запасе рока.

Специализации

Бой d8

Бурой

Кооперация

Соло d6

Друг d8

Команда d10

Отличия

Простодушный

Монархист

Всегда по соседству

Слушай мою команду

Харизма d8

Стрельба d8

Шашка d10

Выносливость d8

Упорство d8

СЭФ: Командир. Выложите d6 из запаса рока, чтобы ослабить эмоциональный и ментальный стресс на -1 уровень и восстановить дайс Кооперации, потерянный отрядом под вашим командованием.

СЭФ: Навались, парни! Когда вы действуете в Команде, вложите d6 из запаса рока, чтобы использовать вместо десятигранника, полученного от Кооперации, сразу 2d8 и добавить третий дайс в результат.

СЭФ: Всегда готовый план. В каждом раунде Бурой заимствует самый маленький дайс из запаса рока. После броска он повышает дайс на +1 уровень и возвращает его обратно.

Предел: Что-то я подустал. Отключите любое количество способностей в этом комплекте, чтобы добавить в запас рока по шестиграннику за каждую из них. Для восстановления доступа пройдите проверку против запаса рока.

Специализации

Бой d8

Общение d8

Лидерство d10

Верховая езда d8

Стенька Болдырев

Кооперация

Соло d10

Друг d8

Команда d6

Отличия

Взрывной темперамент

Одолею любого

Щас бы махорки

Массивное тело

Сила d10

Выносливость d10

Стрельба d8

Шашка d8

Кулачный бой d8

Решительность d8

СЭФ: Я выкладываюсь на полную! Выложите d6 из запаса рока, чтобы повысить или удвоить любую силу при ближайшем броске.

СЭФ: Сотни драк за плечами. При защитных бросках вы можете ослабить самый крупный дайс на руке на -1 уровень, чтобы добавить третий дайс к результату.

СЭФ: Зов возмездия. Добавьте к броску дайс из запаса рока, после чего припишите себе ментальный стресс в размере этого дайса. Позаимствованный дайс возвращается в запас рока на прежнем уровне.

Предел: Вот теперь я зол! Если бросок приносит вам две или более брешей, ваш эмоциональный стресс вырастает на +1 уровень.

Предел: Давно не практиковался. Ослабьте любые две характеристики на -1 уровень до конца Сцены. Добавьте d6 в запас рока.

Специализации

Бой d8

Запугивание d8

Верховая езда d8

Прохор (Болдырев-старший)

Кооперация

Соло d6

Друг d10

Команда d8

Отличия

Мудрый наставник

Стыдится сына

Почти потерял надежду

Ветеран турецкой войны

Сила d6

Выносливость d6

Стрельба d8

Шашка d6

Кулачный бой d6

Упорство d10

Ободрение d8

СЭФ: Прошёл всю турецкую. Если вы вкладываете d6 из запаса рока, чтобы добавить третий дайс в результат, повысьте этот результат ещё на +2 пункта.

СЭФ: Хороший союзник. Пожертвуйте шестигранником из запаса рока, чтобы удвоить или повысить Кооперацию с Другом или в Команде на одно действие.

СЭФ: Я многое повидал. При использовании социальных способностей вроде Общения или Ободрения добавьте к броску шестигранник.

Предел: Тело подводит. Прохор страдает от неизлечимой помехи *Старость*, которая равна самому крупному дайсу в запасе рока. Если противник добавляет эту помеху к броску, в запас рока поступает новый шестигранник.

Специализации

Бой d8

Общение d10

Верховая езда d8

Фаза действий:

Нападение на тюрьму

Несколько дней спустя повстанцы (возможно, во главе с Лихолетовым, если он выжил) наносят удар по тюрьме, в которой содержатся монархисты. Если герои служат большевикам, их задачей становится предотвращение массового побега из тюрьмы. Если они работают с “белыми” или анархистами, им предстоит перебить охрану тюрьмы.

Вполне возможно, что среди пленников в тюрьме содержатся и заговорщики из предыдущей Сцены. При желании вы можете использовать их характеристики.

Охрана тюрьмы

Кооперация

Команда 6d6

Отличия

Ни шагу назад

Чувствуют себя хозяевами

Закалённые революцией

За рабочий класс!

Выносливость d8

Проворство d8

Бдительность d8

Оружие d6

Решительность d6

СЭФ: Не жалея сил. Пожертвуйте шестигранником из запаса рока, чтобы добавить к броску сразу три способности из одного комплекта. Если вы хотите добавить четвёртую, пятую характеристику и т.д., каждая из них требует уже стандартного вложения шестигранников.

СЭФ: Атака по области. Выберите по одной дополнительной цели после первой. За каждую из них добавьте к броску d6 и выберите по дополнительному итоговому дайсу.

СЭФ: Фанатизм. В бою с повстанцами вы добиваетесь исключительного успеха, превысив результат противника на 3 единицы вместо 5. Например, если вы набираете на 6 очков больше противника, ваш итоговый дайс вырастает на +2 уровня.

Предел: Единство. С игромеханической точки зрения весь отряд выступает в роли одного противника. Каждый раз, когда героям или их союзникам удаётся причинить большевикам стресс уровня d8 или выше, отряд утрачивает один дайс из Кооперации. Устранение всех дайсов знаменует победу над большевиками.

Предел: Податливость на манипуляции. При получении стресса или помех от манипулятивных оппонентов повысьте негативный эффект на +1 уровень и добавьте d6 в запас рока.

Специализации

Запугивание d8

Бой d8

Повстанцы

Кооперация

Команда 4d8

Отличия

Зла на вас не хватает

Больше никаких компромиссов

Смерть красной сволочи!

Заматерелые казаки

Боевой конь d8

Выносливость d10

Проворство d10

Оружие d8

Упорство d8

СЭФ: Не всё потеряно. Выложите d6 из запаса рока, чтобы активировать брешь противника и понизить эмоциональный или ментальный стресс на -1 уровень.

СЭФ: Разорвать в клочья! Понизьте от одного до нескольких дайсов у себя на руке на -1 уровень. За каждый из них добавьте к броску по d6. Повысьте итоговый дайс, если причиняете физический стресс противнику.

СЭФ: Непоколебимая воля. При столкновении с большевиками и их приспешниками удвойте любую способность для совершения одного действия. Затем передайте второй по размеру дайс, использованный при броске, в запас рока.

СЭФ: Атака по области. Выберите по одной дополнительной цели после первой. За каждую из них добавьте к броску d6 и выберите по дополнительному итоговому дайсу.

Предел: Единство. С игромеханической точки зрения весь отряд выступает в роли одного противника. Каждый раз, когда героям или их союзникам удаётся причинить повстанцам стресс уровня d10 или выше, отряд утрачивает один дайс из Кооперации. Устранение всех дайсов знаменует победу над повстанцами.

Предел: Коня подстрелили! Если противник пытается устранить характеристику Боевой конь, он добавляет к проверке d6. В случае успеха он не только лишает казаков этой способности, но и причиняет им эмоциональный стресс, равный своему итоговому дайсу.

Специализации

Бой d8

Верховая езда d10

Митяй Лихолетов

Кооперация

Соло d6

Друг d10

Команда d8

Отличия

За словом в карман не лезет

Верующий христианин

Сорвиголова

Гроза большевиков

Сила d8

Проворство d8

Бдительность d8

Оружие d8

СЭФ: Мотивационный оратор. Выложив шестигранник из запаса рока и произнеся вдохновляющую реплику, Митяй повышает Кооперацию всей группы в Команде на +1 уровень (вплоть до d12), но только на ближайшее действие.

СЭФ: Веерный огонь. При стрельбе из любого оружия, предполагающего возможность нескольких выстрелов в пределах раунда, Лихолетов может выбрать несколько целей, добавить по шестиграннику за каждую цель после первой и приписать каждой жертве по одному итоговому дайсу. При обстреле одной-единственной цели физический стресс повышается на +1 уровень.

Предел: Веры больше нет. Из-за гибели Веры Митяй страдает от эмоционального или ментального стресса, равного самому крупному дайсу в запасе рока. Генерал может повысить этот стресс на +1 уровень, чтобы повысить и соответствующий дайс у себя на руке.

Предел: Неуравновешенность. Повысьте ментальный стресс на +1, чтобы добавить d6 в запас рока.

Предел: Висельник. Генерал может вложить любой дайс из запаса рока, чтобы приписать Митяю помеху равного уровня, отражающую его преступную репутацию. Каждый раз, когда эта помеха доставляет ему неприятности, в запас рока поступает новый шестигранник.

Специализации

Запугивание d10

Бой d10

Верховая езда d10

Переходная сцена:

Степные туманы

В течение нескольких месяцев протагонисты продолжают участвовать в братоубийственных схватках между большевиками, “белыми” и анархистами. Несмотря на то, что с повествовательной точки зрения эта Сцена предполагает упоминание целого ряда стычек, на игровом уровне считайте это Переходной сценой. Позвольте игрокам рассказать о деятельности их персонажей в конце 1918 и начале 1919 годов на “монтажном” уровне.

Они совершают налёты на тюрьмы, освобождая единомышленников. Они прибывают в соседние хутора, уговаривая казаков присоединиться к их движению. Большевики открыто проводят репрессии, бунтари – отнимают то, что было забрано у казаков из различных сёл, то есть, в сущности, занимаются политически мотивированным грабежом.

Это последняя Переходная сцена всего События. Дайте игрокам это прочувствовать. Опишите судьбы второстепенных героев, с которыми протагонисты прошли этот путь. Пусть те, кто исчез из истории в конце Первого Акта, вернутся домой из немецкого плена, доберутся на хутор из Петрограда или переметнутся к героям из вражеской армии.

Игроки могут обзавестись целым букетом ресурсов, отражающих последствия грабежей, казачьих собраний, военных учений и принесения клятв. Как только вы почувствуете, что игроки готовы к финальному противостоянию, объявите, что красногвардейцы получили приказ занять все хутора в округе станицы Шумиловской. Персонажи немедленно выдвигаются на хутор Белая Глина либо в составе “освободительной” армии белых, либо на стороне большевиков.

Фаза действий:

Белая армия, чёрный барон

Пугающий и желанный, страшный и долгожданный, священный и жуткий, в жизни протагонистов наконец наступает момент, когда им предстоит схлестнуться с врагами в решающей битве. Хотя игроки могут знать, что с исторической точки зрения восставшие верхнедонцы одержали над “красными” верх, никто не гарантирует, что победой “белых” закончится локальная схватка в Белой Глине.

Между тем, это сражение лучше всего описать как метафорическое завершение истории протагонистов. Как можно чаще упоминайте спуски к реке, по которым герои ходили “рыбалить” ещё детьми, деревья, под которыми они встречались с будущими супругами, пыльные тропки, на которых они состязались в мастерстве верховой езды. Это буквально последняя Сцена во всём Событии. Чем больше отсылок к стартовым эпизодам вы создадите в ходе сражения, тем “закруглённое” и продуманнее будет выглядеть композиция – и тем выше станет эмоциональный накал в сражении.

Ещё на подступах к родному хутору герои видят приближающиеся с другой стороны войска неприятеля. Пока другие казаки готовятся к схватке, перед героями встаёт выбор: вывести своих родных и соседей за пределы хутора или тоже заняться развёрткой. В первом случае герои должны создать коллективное преимущество *Семья в безопасности* и вывести его за пределы уровня d12. Если они успеют сделать это за три раунда, заберите d6 из запаса рока. Если нет, Генерал вправе описывать душераздирающие эпизоды, разрушающие жизнь персонажей. Снаряд артбатарей может начисто снести хату, в которой прячутся жена и дети протагониста. Родители одного из героев могут выбежать на улицу и попасть под копыта вражеских кавалеристов.

В качестве промежуточного варианта вы можете не убивать родных и друзей на глазах у протагонистов, а ставить героев перед суровым выбором: спасти одних или других. Во всех этих случаях совершенно оправданным будет открытое причинение эмоционального стресса герою, потерявшему близких или осознанно выбравшему жизнь одних вместо других.

Если герои отказываются проводить эвакуацию ради подготовки к сражению, позвольте каждому игроку обзавестись перед боем любым преимуществом на своё усмотрение.

Как только сражение начинается, протагонисты получают от командира приказ занять холм, на котором противник пытается разместить артбатарею. Для этого персонажам необходимо пробиться через кавалерийский отряд, защищающий артиллеристов. Разыграйте схватку, установив Таймер на d4. Если Таймер выходит за пределы уровня d12, Генерал не получает двенадцатигранников по обычным правилам, вместо этого наделяя всех противников в этой Сцене преимуществом *Поддержка артиллерии* d10.

После того как герои решают ситуацию с артиллеристами (удачно или нет), они замечают, что небольшой отряд неприятеля пробился в тыл и пытается спутать планы их соратникам. Если герои спешат на помощь, их ожидает схватка с опасным отрядом конных стрелков. Если нет, припишите героям помеху *Союзники отвлечены* на уровне, равном самому крупному дайсу в запасе рока.

Разобравшись с конными стрелками или предоставив отбиваться от них союзникам, протагонисты видят возможность пробиться в интервал между вражескими отрядами и напасть на личное сопровождение вражеского предводителя (вероятнее всего, Лихолетова или Крагина, хотя это может быть и другой персонаж, в том числе не появлявшийся ранее в этой истории).

Разбив конвой вражеского полководца, герои видят, как тот пытается ускользнуть от них на коне по тропинкам, чащам и ручейкам, у которых они когда-то играли детьми или делали предложение своим избранницам.

По умолчанию вражеский полководец действует первым и пытается создать преимущество *Отрыв*, опираясь на запас дайсов $3d6 + 2d8 + d10$. Даже если он проваливает эту попытку, припишите ему *Отрыв* d8. Затем установите Таймер на d4. В каждом раунде герои пытаются ослабить Отрыв противника. Если им это удаётся, вражеский полководец оказывается в их руках. В достаточно маловероятном, но всё же возможном случае, если Таймер выйдет за пределы d12 в начале шестого раунда, Генерал получает на руки два двенадцатигранника и описывает финал так, как он его видит.

Попробуйте завершить эту Сцену на мощном эмоциональном уровне. Пусть захваченный полководец произнесёт несколько мудрых слов о природе войны, человеческих отношений и веры в допустимость построения будущего “хирургическим путём”. Пусть герои вспомнят, как они веселились, играли, ссорились и прятались в этих местах. Пусть в этом месте по чистой случайности окажется ребёнок одного из протагонистов: от действий героя в этой Сцене, от его обращения с вражеским полководцем и произнесённых им слов будет зависеть, какой урок его сын или дочка вынесет на всю жизнь.

Пленение вражеского полководца приводит к отступлению или капитуляции его войска. Если герои сражались на стороне “красных”, дайте им насладиться победой и упомяните, что повстанцам понадобилось ещё несколько месяцев для того, чтобы взять реванш, задавив красногвардейцев числом. Если герои сражались за монархистов, используйте эту Сцену, чтобы показать, какой страшной ценой донское казачество разбило большевиков, прежде чем окончательно развязать войну с советским режимом.

Если уже после этого вы готовы продолжать историю протагонистов – попутного ветра! Вас ждёт тяжёлый, но увлекательный труд по реконструированию героических и трагических лет, ожидавших донское казачество после победы в верхнедонском восстании.

Этих лет может хватить как на длительный Третий Акт, так и на полноценное Событие, продолжающее историю о казаках в мировой войне.

Между тем, наше повествование о войне с Германией и верхнедонском восстании подошло к концу. Теперь это целиком ваша история. Удачи!

Вражеские кавалеристы

Кооперация

Команда 4d6

Отличия

Бьются насмерть

Преданы делу

Сегодня всё кончится

Обмундирование

Боевой конь d8

Оружие d8

Броня d8

СЭФ: Что есть злости. Используйте свой текущий эмоциональный стресс в качестве итогового дайса. Вы можете увеличить стресс на +1 уровень, чтобы повысить и сам итоговый дайс

СЭФ: В гробу отдохнём. Отложите самый крупный дайс, оказавшийся у вас на руке. Добавьте третий дайс в результат.

СЭФ: Атака по области. Выберите по одной дополнительной цели после первой. За каждую из них добавьте к броску d6 и выберите по дополнительному итоговому дайсу.

Предел: Единство. С игромеханической точки зрения весь отряд выступает в роли одного противника. Каждый раз, когда героям или их союзникам удаётся причинить кавалеристам стресс уровня d8 или выше, отряд утрачивает один дайс из Кооперации. Устранение всех дайсов знаменует победу над конниками.

Предел: Коня подстрелили! Если противник пытается устранить характеристику Боевой конь, он добавляет к проверке d6. В случае успеха он не только лишает кавалеристов этой способности, но и причиняет им эмоциональный стресс, равный своему итоговому дайсу.

Специализации

Бой d8

Верховая езда d8

Конные стрелки

Кооперация

Команда 3d8

Отличия

Взбудоражены

Когда-то мы бились на одном фронте

Сейчас бы в баньку...

Ветераны мировой войны

Боевой конь d8

Стрельба d10

Ближний бой d6

Броня d8

СЭФ: Атака по области. Выберите по одной дополнительной цели после первой. За каждую из них добавьте к броску d6 и выберите по дополнительному итоговому дайсу.

СЭФ: Если действовать, то сейчас. Добавьте к проверке весь запас рока. Затем устраните из него шестигранник или ослабьте один любой дайс на -1 уровень.

СЭФ: Любимое ружьё. Пожертвуйте шестигранником из запаса рока, чтобы удвоить Стрельбу при ближайшей атаке.

Предел: Единство. С игромеханической точки зрения весь отряд выступает в роли одного противника. Каждый раз, когда героям или их союзникам удаётся причинить кавалеристам стресс уровня d10 или выше, отряд утрачивает один дайс из Кооперации. Устранение всех дайсов знаменует победу над конниками.

Предел: В меньшинстве. В любом раунде игрок может вложить 1 СО, чтобы заявить, что в сражении с конным стрелком ему помогают другие казаки. В этом случае он добавляет к броску шестигранник и может бесплатно выбрать второй итоговый дайс.

Предел: Коня подстрелили! Если противник пытается устранить характеристику Боевой конь, он добавляет к проверке d6. В случае успеха он не только лишает кавалеристов этой способности, но и причиняет им эмоциональный стресс, равный своему итоговому дайсу.

Специализации

Бой d8

Верховая езда d8

Сопровождение полководца

Кооперация

Команда 3d8

Отличия

Связаны клятвой

Устали воевать

Готовы к риску

Боевое братство

Стрельба d8

Ближний бой d8

Броня d8

СЭФ: Атака по области. Выберите по одной дополнительной цели после первой. За каждую из них добавьте к броску d6 и выберите по дополнительному итоговому дайсу.

СЭФ: Держать строй! При создании преимуществ или помех, связанных с обороной, вложите d6 из запаса рока, чтобы создать трюковый дайс d10 и добавить третий дайс в результат.

СЭФ: На помощь, братцы! Один раз за Сцену вложите d10 из запаса рока, чтобы вернуть потерянный дайс Кооперации в Команде.

Предел: Единство. С игромеханической точки зрения весь отряд выступает в роли одного противника. Каждый раз, когда героям или их союзникам удаётся причинить охране полководца стресс уровня d10 или выше, отряд утрачивает один дайс из Кооперации. Устранение всех дайсов знаменует победу над неприятелем.

Специализации

Бой d8

Верховая езда d8

Приложение:

Как играть в Cortex Plus Heroic Roleplaying

Выигрывает вовсе не тот, кто умеет играть по всем правилам. Выигрывает тот, кто умеет отказаться в нужный момент от всех правил, навязать игре свои правила, неизвестные противнику, а когда понадобится – отказаться и от них.

Братья Стругацкие.

Cortex Plus может оставаться одной из лучших ролевых игр в истории, но, по мнению многих читателей, изложение её правил в официальных книгах способно сбить с толку даже весьма закалённого ролевика.

Давайте это исправим.

Ровно одна ремарка: ниже описано, как играть по этой системе в жанре **Heroic Roleplaying**. Игромеханика **Cortex Plus** в других жанрах выглядит немного иначе – хотя и узнаваемо.

Подход к игре

Правила **Cortex Plus** достаточно необычны в том отношении, что, по большей части, они оценивают изобретательность игрока, яркость образа или значимость определённых действий для личности персонажа. Говоря простым языком, персонаж получает бонусы или штрафы только в тех случаях, когда это значимо для его образа.

Томик Библии в руках верующего будет обладать цифровым значением и предоставлять ему дополнительные возможности наподобие вдохновения окружающих. Если другой персонаж, образ которого мало связан с религией, возьмёт этот томик в руки, он не получит никаких бонусов.

Игра не ведёт подсчёт снаряжению, деньгам, патронам или лекарственным снадобьям до тех пор, пока это не обретёт сюжетное значение. Только если игрок намеренно сосредотачивает внимание на определённых предметах или ресурсах – если угодно, “наводит на них камеру”, – они приобретают игромеханическую ценность. Для игры не имеет значения, есть ли у вас лекарства – но если вы разыграли короткую сцену, торгуясь за последнюю аптечку на рынке, она обретёт игровое значение, станет своего рода артефактом. Если игрок намеренно помолился в церкви перед боем, если он написал любимой письмо с обещанием непременно вернуться домой, если он выцарапал на шлеме имя героя-отца, всё это приобретёт цифровое значение.

Это касается и большинства штрафов, которые может вам приписать ведущий. Игре неважно, сколько патронов осталось у вас в револьвере, но если ведущий намеренно

заостряет внимание на том, что вы слишком долго ведёте бой, у вас может появиться **помеха** (игромеханический штраф) наподобие *Эта пуля последняя* или *Кончились боеприпасы*.

Теперь внимание. Стремление игры поощрять яркость образа – “наведение камеры” на сюжетно значимые моменты – приводит к довольно парадоксальной игровой логике.

Прежде всего, игра даёт *равные* бонусы за любые действия, совершённые игроком ради получения преимущества. До тех пор, пока вы проявляете изобретательность, игра вас вознаграждает. Например, вы получаете одинаковый бонус в ближайшей схватке, если:

- вооружаетесь до зубов
- молитесь в церкви
- клянётесь вернуться домой вопреки обстоятельствам
- описываете флэшбек, в котором отец учит вас выбирать из передряг
- заявляете, что расправитесь с врагом голыми руками из-за того, что он сделал с вашей семьёй

С точки зрения игромеханики все эти действия – включая *полное разоружение* – дают равные бонусы, потому что система оценивает не конкретные вещи вроде наличия снаряжения, а яркость вашего образа. До тех пор, пока вы развиваете образ на повествовательном уровне, игровой механике всё равно, что именно вы с собой несёте и сколько патронов кладёте в походную сумку.

Другой “киношный” момент, идущий вразрез с логикой реального мира, заключается в том, что вы можете получать бонусы, совершая заведомо сложные действия наподобие трюков. Создатели игры исходят из тезиса, что нам самим хочется увидеть сложный приём в игре. Поэтому правила не отпугивают игроков от совершения трудных действий, а, наоборот, поощряют их – во всяком случае, до тех пор, пока игрок проявляет изобретательность и даёт насыщенные описания.

И это подводит нас к следующему пункту.

Доверие

Эта игра заведомо предполагает, что игроки будут доверять друг другу, включая ведущего.

Например, в игре не существует понятия “скорости передвижения” или “расстояния до противника”: ожидается, что из описания сцены вы сами сделаете вывод, можете ли вы добраться до определённой цели в пределах раунда или нет. Если ведущему кажется, что не можете, он вправе создать помеху наподобие *Не допрыгнуть*. В этом случае вам придётся совершить любое логичное действие, позволяющее уменьшить или устранить помеху, прежде чем у вас появится шанс добраться до цели.

Если подобный “договорной” подход не соответствует вашим желаниям, можете либо установить более чёткие правила, либо попросту отложить использование этой системы. Она действительно плохо подходит компаниям, в которых правила носят более строгий, выверенный характер.

Итак, правила

Всё, что описано ниже, предназначено для ознакомления с **Cortex Plus** за считанные минуты. Правил в официальных книгах – несоизмеримо больше. Это лишь минимум, позволяющий сыграть в **Cortex Plus** сегодня же вечером.

Любые эффекты и характеристики в игре измеряются пятью уровнями: d4, d6, d8, d10 и d12. Когда вы совершаете действие, представляющее интерес для истории, вы берёте на руки несколько дайсов и делаете бросок. Выберите два дайса, которые определяют **результат** всего действия: например, если у вас выпали цифры 3, 6, 7 и 9, выгоднее всего сложить 7 + 9, получив *результат* 16.

Выберите ещё один дайс, который определяет общую “силу” или “эффективность” вашего действия. Такой дайс называется **итоговым**. Выпавшее на нём значение не учитывается – для игры важно только количество его граней.

Например, итоговый дайс d6 производит достаточно слабый эффект, даже если вы получили хороший *результат* на двух других дайсах. Вы написали политический манифест, но в нём есть логические ошибки. Вы произнесли страстную речь, но у вас дрожал голос. Вы попали в противника, но лишь задели его по касательной.

И напротив, итоговый дайс d12 предполагает мощный, сокрушительный эффект: ваши доводы неоспоримы, ваш манифест разжигает огонь в сердцах, а ваша пуля рикошетит о кости противника внутри тела.

Когда вы делаете бросок, ваш соперник (ведущий или другой игрок) проходит ответную проверку по тем же правилам. Если его *результат* превышает ваш, заявленное вами действие целиком проваливается. Если его результат слабее, вы преуспели.

В качестве лёгкого усложнения: если результат оппонента слабее вашего, но его итоговый дайс крупнее, *ваш* итоговый дайс уменьшается на -1 уровень. Например, если ваш результат равен 16, а результат оппонента 12, вы побеждаете. Однако если ваш итоговый дайс равен d8, в то время как оппонент выбрал итоговый дайс d10, *ваш* итоговый дайс сокращается до d6.

Ещё одно усложнение: если ваш результат превышает результат оппонента на 5 очков, итоговый дайс повышается на +1 уровень. Если ваш результат на 10 очков превосходит результат оппонента, вы повышаете итоговый дайс на +2 уровня – и так далее. Такой момент называется **исключительным успехом**.

А что кидать?

Теперь, когда мы разобрались с самими бросками, самое время поговорить о характеристиках.

Прежде всего, любой персонаж обладает **Кооперацией**. Распределите значения d6, d8 и d10 между Кооперацией **Соло**, с **Другом** и в **Команде**.

Когда персонаж действует в одиночку или преследует исключительно личные цели, вы добавляете к броску дайс от Кооперации **Соло**.

Если персонаж действует в паре или совершает действие, требующее искреннего доверия к союзнику, он кооперирует с **Другом**.

Когда персонаж участвует в коллективной работе или пытается повлиять на всю группу, он опирается на Кооперацию в **Команде**.

Например, типичный волк-одиночка будет кооперировать **Соло** d10, с **Другом** d8 и в **Команде** d6. Ораторы, лидеры и любители шумных компаний обычно пользуются Кооперацией **Соло** d6, с **Другом** d8 и в **Команде** d10. Люди, ценящие только самых надёжных союзников, будут кооперировать с **Другом** d10: две остальные характеристики могут варьироваться в зависимости от их личности.

Во-вторых, каждый персонаж обладает тремя **Отличиями**. Это личностные черты, отражающие характер, прошлое или попросту образ протагониста. Отличия формулируются лично вами и могут носить буквально – *буквально* – любой характер.

Например, вы можете сформулировать все Отличия прямой речью:

У меня нет на вас времени

Вот так и живём

Я был хорошим парнем

Или вы можете описать репутацию персонажа со стороны:

Последний гуманист Пустоши

Неисправимый романтик

В чёрном списке у всех злодеев

Возможны абстрактные формулировки:

Одной левой

Я есть Грут

Чимичанга!

В каждом броске вы используете одно из Отличий. Если оно помогает вам в совершении действия, вы добавляете к броску d8. Если оно работает против вас (например, вы считаете, что персонаж переоценивает свои силы, пытаясь выполнить трудное действие *Одной левой*), вы добавляете к броску d4 и получаете Сюжетное очко. О Сюжетных очках мы поговорим позже. Договорились?

Договорились.

В каждой Сцене ведущий вправе описать от одной до нескольких **Отличий Сцены**. Это такие же двойственные характеристики, которые могут как сыграть на руку персонажу, так и помешать ему совершить задуманное.

Например, если *Репортёры снимают происходящее*, персонаж может занервничать и добавить к броску d4 + получить Сюжетное очко, а может воспользоваться этой возможностью, чтобы показать себя миру, и получить d8. По умолчанию вы можете добавить к броску либо собственное Отличие, либо Отличие Сцены. При желании вы можете выбрать то и другое, но в этом случае одно Отличие добавляет к броску d8, а другое – d4 + Сюжетное очко.

Любой персонаж обладает хотя бы одним **комплексом способностей**: ключевым отражением его навыков, опыта или даже мистических сил. Назовите комплект способностей как угодно – это требуется только для разграничения характеристик в игре. Стрелок Первой мировой может обладать комплектом способностей *На Западном фронте без перемен*, журналист – *Пулитцеровской премией*, а мутант из будущего – *Телекинетическим полем*.

В каждом комплекте способностей (для сокращения просто *комплекте*) присутствует несколько характеристик, названия которых вы определяете сами. Это может быть Сила, Ловкость, Харизма и Интеллект, а может – Общение, Телекинез и Отцовская винтовка. Фактически такой характеристикой может быть что угодно – лишь бы ваша игровая компания понимала, чем именно вы обладаете и в каких проверках можете задействовать свою способность.

Важные для персонажа предметы (Старинная Библия, Минивэн, Докторский саквояж и Отмычки) с игровой точки зрения тоже считаются характеристиками, но лишь при условии, что они служат неотъемлемой частью его образа.

Каждая характеристика обладает определённым значением: от d4 до d12. Чаще всего встречаются характеристики d6, d8 и d10. При проверках вы выбираете только одну наиболее подходящую характеристику и добавляете её к броску в виде дайса.

Если вы обладаете несколькими комплектами, вы добавляете к броску по одной подходящей характеристике из *каждого* комплекта.

Помимо характеристик, к каждому из комплектов приписывается несколько **СЭФ**: специальных эффектов. Это особые наработки протагониста, его риторические или боевые приёмы, таланты, дары судьбы. СЭФ могут быть совершенно любыми – конкретного списка попросту не существует.

Вот десять примеров для разжигания воображения.

СЭФ: Больно не будет. При проведении хирургических операций добавьте третий дайс к результату.

СЭФ: Предусмотрительность. Если для определённого действия вам требуется выполнить предварительные условия (узнать пароль от компьютера, купить взрывчатые вещества для создания бомбы, разжиться радиационной защитой для всей команды),

вложите Сюжетное очко, чтобы заявить, что вы уже это сделали. Позвольте ведущему внести правки в ваше утверждение, если это значимо для сюжета.

СЭФ: Я что-то такое помню. Вложите Сюжетное очко, чтобы наделить себя новой Специализацией d8 до окончания сцены.

СЭФ: Тайная техника Шаолиня. Нанесите противнику удар. Вместо причинения стресса назовите действие, которое вы запрещаете ему выполнять. Если в пределах сцены он совершает именно это действие, он немедленно получает физический стресс, равный вашему итоговому дайсу +1.

СЭФ: Словом можно убить. Повысьте ментальный или эмоциональный стресс, причинённый противнику в споре, на +1 уровень.

СЭФ: Столетия опыта. Вы добиваетесь исключительного успеха, превышая результат противника на 3 единицы вместо 5. Например, если вы набираете на 6 очков больше противника, ваш итоговый дайс вырастает на +2 уровня.

СЭФ: Провокация. Вы всегда можете добавлять к своим проверкам эмоциональный стресс противника в дополнение к любому другому виду стресса. В случае успешной проверки вы повышаете эмоциональный стресс жертвы на +1 уровень.

СЭФ: Воздать по заслугам. При успешной защите от любой формы агрессии вы автоматически причиняете врагу стресс, на -1 уровень уступающий вашему итоговому дайсу.

СЭФ: Веерный огонь. При стрельбе из любого оружия, предполагающего возможность нескольких выстрелов в пределах раунда, вы можете выбрать несколько целей, добавить по шестиграннику за каждую цель после первой и приписать каждой жертве по одному итоговому дайсу. При обстреле одной-единственной цели физический стресс повышается на +1 уровень.

СЭФ: Я не дерусь, я разрушаю. Ослабьте самый крупный дайс у себя на руке на -1, но добавьте к броску d6 и повысьте физический стресс, причинённый жертве, на +1 уровень.

Наряду с СЭФ в каждом комплекте способностей должен присутствовать хотя бы один **Предел**. Это отрицательная характеристика, выявляющая уязвимые точки вашего персонажа. Предел работает так же, как СЭФ, но доставляет вам неприятности. Большинство Пределов приносят игроку Сюжетные очки.

Если к СЭФ может прибегнуть лишь сам игрок, Пределы может активировать как игрок, так и ведущий.

Предел: Дитя. Если вам причиняют ментальный или эмоциональный стресс, указывая на ваш незначительный возраст, стресс повышается на +1 уровень. Взамен вы получаете 1 СО (Сюжетное очко).

Предел: Усталость. До окончания сцены вы утрачиваете доступ к одной из своих способностей. Взамен вы получаете 1 СО.

Предел: Заряд кончился. “Отключите” любую характеристику, требующую топлива или энергии, и получите 1 СО. Для восстановления этой силы проведите значительное количество времени (по усмотрению ведущего) за выполнением тяжелой работы, отражающей попытки вернуть утраченную энергию, топливо или другие ресурсы, на которые опирается действие этой способности.

Предел: Неслыханная гордыня. Повысьте эмоциональный стресс, вызванный даже косвенным неуважением со стороны окружающих, чтобы добавить 1 СО в свой запас.

Предел: Я не могу делать это один. Выберите одну ценную характеристику. Вы не можете пользоваться ей, когда действуете Соло.

Предел: Пацифист. Вы должны вкладывать по 1 СО в любое агрессивное действие. Если ситуация вынуждает вас проявлять жестокость, ведущий вправе позволить вам создавать жертвам помехи, не причиняя им стресс напрямую.

Предел: Светобоязнь. В хорошо освещённых локациях все ваши характеристики ослабевают на -1 уровень.

Предел: Ну вот опять! Если для вас создают помеху, от которой вы страдали хоть раз в игре или в предыстории, повысьте её на +1 уровень, чтобы получить 1 СО.

Предел: Информационный шум. Превратите Восприятие, Бдительность или аналогичную характеристику в помеху равного уровня и получите 1 СО.

Предел: Срочно...нужна...вода. Вы теряете все способности, кроме Плавания, и получаете 1 СО. Персонаж возвращает все характеристики, погрузившись в воду.

Предел: Старые раны. Выберите один вид стресса. Когда вам пытаются причинить этот стресс, позвольте противнику добавить к проверке d6, чтобы получить 1 СО.

Предел: Огромный. Если ваш размер становится помехой, получите 1 СО.

Наконец, все персонажи обладают **Специализациями**. Они представляют собой просто навыки – с той оговоркой, что в Специализациях указываются только те виды деятельности, в которых протагонист добился неоспоримого мастерства. Например, если вы указываете среди Специализаций *Скрытность*, это предполагает, что затаившегося персонажа трудно найти даже в чистом поле. Если он специализируется на *Вожделении*, значит, его талантам позавидует Доминик Торетто.

Специализации обладают лишь двумя уровнями: d8 (Эксперт) и d10 (Мастер). Абсолютное большинство людей развивают свои таланты только до первого уровня. Мастера встречаются исключительно редко и могут по праву считаться специалистами мирового класса.

В одной из официальных книг появился третий уровень Специализаций: d12 (Грандмастер). Подобным уровнем мастерства обладают буквально лучшие среди лучших, единственные экземпляры во всей галактике. Если персонаж может спрятаться в пустой комнате без предметов и мебели, если он может продать бедуинам песок или подстрелить врага на дистанции в пятьдесят

шагов, стоя к нему спиной, знайте, что перед вами Грандмастер. Пускать ли такого протагониста в игру, решает ведущий.

Сюжетные очки

Всякий раз, когда игрок совершает интересное действие, продвигающее сюжет или обогащающее его образ, когда использует Отличие на уровне d4, активирует Предел из комплекта способностей или просто отлично отыгрывает свою роль, ведущий вправе вознаградить его одним Сюжетным очком. В случае с Пределами и Отличиями ведущий даже *обязан* это сделать: технически игрок вправе не спрашивать его мнения. Кроме того, по одному очку каждый игрок получает в начале сессии (игровой встречи).

Сюжетные очки можно вкладывать для достижения самых различных целей.

Перед броском вы можете пожертвовать одним СО, чтобы добавить ещё одну характеристику из уже использованной категории (например, выбрать вторую Специализацию или вторую характеристику из комплекта способностей). При желании вы можете задействовать сразу несколько СО, чтобы добавить к броску три Специализации, все характеристики из комплекта способностей и так далее.

По очевидным причинам вы можете пользоваться лишь одним видом Кооперации: никакое вложение Сюжетных очков не позволит вам действовать одновременно в Команде и Соло. Равным образом, если вы задействуете два Отличия, одно из них предоставляет вам d4, а другое d8, хотя вы немедленно получаете +1 СО за использование одного Отличия в отрицательном ключе.

Сюжетное очко можно вложить, чтобы добавить к проверке d6 без каких-либо объяснений: персонажу просто везёт, или он пышет энергией, или проявляет настойчивость и так далее.

Если вы описываете трюк, связанный с вашими Специализациями или характеристиками из комплекта способностей, вложение Сюжетного очка предоставляет вам сразу d8. Этот дайс называется **трюковым** – или попросту **трюком**. Не привязывайтесь к названию: попытка вывести лжеца на чистую воду при помощи психоанализа – тоже трюк.

Уже *после* броска вы можете израсходовать Сюжетное очко, чтобы добавить третий дайс к результату. При желании вложите несколько Сюжетных очков, чтобы добавить четвёртый дайс, пятый и так далее.

Также после броска вы можете вложить Сюжетное очко, чтобы выбрать второй итоговый дайс – или третий, четвёртый и т.д., по одному за СО. Каждый итоговый дайс позволяет добиться дополнительной цели. Например, вы можете направить первый итоговый дайс на переубеждение оппонента, второй – на создание тематических бонусов, а третий – на воодушевление союзника. По очевидным причинам вы не можете направлять итоговые дайсы на противоречащие друг другу цели: даже самый коварный манипулятор не может ослаблять бдительность жертвы и наносить ей удары в пределах одного действия.

Дополнительные итоговые дайсы можно приписывать разным жертвам: например, атакуя сразу нескольких персонажей в бою.

Если вы защищаетесь от какой-либо формы агрессии и побеждаете (получая результат выше, чем у противника), вы можете расстаться с одним Сюжетным очком, чтобы немедленно причинить противнику стресс, равный вашему итоговому дайсу. Считайте это контратакой или использованием риторики оппонента против него самого – в зависимости от контекста.

Некоторые СЭФ требуют вложения Сюжетных очков просто для активации: например, СЭФ *Дьявольское везение* может позволить вам перебросить все дайсы при неудачной проверке ценой 1 СО.

Стресс

Любой персонаж подвержен трём видам **стресса**: физическому, ментальному и эмоциональному.

Физический стресс отвечает за раны, телесное изнурение, ослабление органов вредоносными веществами или простые болезни.

Ментальный стресс персонаж получает, когда напивается и принимает наркотики, поддаётся гипнозу и речам опытных манипуляторов или третий день работает в дежурном отделении без переключений на сон. В фантастических сеттингах, предполагающих возможность напрямую влиять на сознание человека при помощи гаджетов, магии и проклятий, ментальный стресс входит в игру несколько чаще.

Эмоциональный стресс не нуждается в представлении: его персонаж получает, если его запугивают, раззадоривают или намеренно выводят из себя. Причинить эмоциональный стресс можно даже в бою – например, выстрелив персонажу над ухом для устрашения или закинув ему в укрытие отсечённую голову.

Стресс измеряется по шкале от нуля (в здоровом состоянии) до d12. Когда один персонаж причиняет стресс другому, жертва получает его в объёме, равном итоговому дайсу агрессора. Например, если вы победили в проверке стрельбы и выбрали в качестве итогового дайса десятигранник, противник получит физический стресс d10.

Стресс не влияет на броски самой жертвы и вместо этого добавляется к дальнейшим проверкам *оппонентов*. Например, если вы делаете болевой захват жертве, которая уже страдает от физического стресса d6, вы добавляете к своему броску шестигранник. Если жертва страдает сразу от нескольких видов стресса, любой из них вы добавляете к броску бесплатно. Один или два других можно добавить, вложив по 1 СО.

Если жертве, уже страдающей от стресса, пытаются причинить его снова, сравните итоговый дайс агрессора с текущим уровнем стресса. Если этот итоговый дайс выше, жертва заменяет текущий стресс итоговым дайсом противника. Если итоговый дайс ниже, стресс вырастает на +1. Само собой, это предполагает, что проверка атаки прошла успешно.

Теперь минуту внимания. В отличие от многих игровых характеристик, максимальный уровень стресса не ограничен d12. Задача агрессора состоит в том, чтобы вывести этот стресс *за пределы* d12. Обычно это предполагает, что жертве необходимо причинить стресс d12, а затем причинить любой объём этого же стресса, чтобы сдвинуть его на +1 уровень. Тем не менее, иногда вывести стресс за пределы уровня d12 получается сразу: например, некоторые СЭФ автоматически повышают причиняемый стресс на +1 уровень, а исключительный успех (превышение результата противника на 5 и более пунктов) повышает итоговый дайс на +1 или даже больше.

Если персонаж получает стресс *свыше* уровня d12, он **поддаётся стрессу**. Это означает, что он выбывает из сцены любым подходящим образом: падает в луже собственной крови, подписывает опасные документы в минуту эмоционального срыва или сдаётся перед напором психических отклонений.

В следующей сцене он возвращается к игре с **травмой** d6. Фактически травма представляет собой тот же стресс, но уже полностью неизлечимый. При этом весь полученный стресс с жертвы снимается. Когда она снова *поддаётся стрессу* того же вида, травма повышается на +1.

Как и стресс, травмы бывают трёх видов: физического, ментального и эмоционального. Противники могут выбрать, добавлять ли к своим проверкам стресс или травму вашего персонажа – в зависимости от того, что выше.

Когда персонаж поддаётся стрессу пять раз подряд (то есть его травма повышается от начального d6 до летального уровня за пределами d12), он навсегда выбывает из игры. Это может означать смерть, сумасшествие, полную деморализацию – что угодно. Вернуться в игру после этого невозможно – если только ваш сеттинг не предполагает мистическое исцеление, переселение душ, воскрешение и так далее.

При получении стресса персонаж может вложить 1 СО, чтобы заменить характер этого стресса: например, заявив, что удар выводит его из себя на эмоциональном уровне, не причиняя реальных физических повреждений.

Кроме того, персонаж может вложить 1 СО и добавить собственный стресс к броску, черпая силу в собственной боли и ярости. К сожалению, это повышает использованный вид стресса на +1 уровень.

Самое неочевидное использование стресса заключается в том, что переубеждение оппонентов может обываться как причинение ментального стресса. Если ведущий не против, как только ментальный стресс оппонента выходит за пределы уровня d12, он поддаётся риторике персонажа.

Создатели **Cortex Plus** обращают внимание на то, что при конфликтах между самими протагонистами эту систему стоит использовать только при взаимной договорённости игроков. В качестве опциональной возможности игрок может позволить противнику снять с себя весь ментальный стресс взамен на согласие выполнить его требования.

Если игрок не хочет наносить противнику травму, он должен объявить об этом при нанесении последнего удара (или произнесении последнего аргумента в споре). В этом случае жертва всё так же выбывает из сцены, однако в игру она возвращается только со *стрессом* (не травмой!) d6.

Фазы действий и Переходные сцены

Любые сцены в игре относятся к одному из двух типов. Фазами действий называются сцены с активным противостоянием, риском для жизни или психического здоровья, иными словами – опасным экшеном.

Мирные эпизоды известны как Переходные сцены. Хотя это разделение носит, по большей части, повествовательный характер и помогает ведущему чередовать сцены высокого напряжения с расслаблением, Переходные сцены обладают двумя особыми качествами.

Прежде всего, в Переходной сцене все виды стресса ослабевают на -1 уровень. После этого персонажи могут предпринять ровно одну попытку лечения *одного* вида стресса, пройдя любую тематическую проверку. Если итоговый дайс персонажа (или целителя, которому он доверился) равен уровню стресса, тот устраняется целиком. Если дайс ниже – стресс отступает на -1 уровень.

Во-вторых, в Переходной сцене персонаж может вложить Сюжетное очко и создать **ресурс**: временную характеристику, которая поступает в его распоряжение до конца грядущей Фазы действий. Ресурсом может быть что угодно, от *Передового вооружения* и *Молитвы* до *Осведомлённости* и *Контрольного пакета акций*.

Ресурс добавляется к любым дальнейшим проверкам героя до конца первой же Фазы действий. Никаких бросков для создания ресурса не требуется: он получает уровень, на -1 уступающий любой подходящей Специализации. Специализации Экспертов (d8) предоставляют ресурсы d6, Специализации Мастеров (d10) – ресурсы d8.

Ресурсы Грандмастеров (d12) в официальных книгах не оговариваются: вероятно, они дают на руку персонажу ресурс d10.

Преимущества

Ресурсы можно создавать даже в Фазе действий, но при одном условии. У противника должна выпасть хотя бы одна “единица”. После этого игрок должен вложить 1 СО и объяснить, как промашка или уязвимая точка противника наделяет его ресурсом. Например, персонаж может выхватить у врага оружие или понять, какой риторической техникой он пользуется.

Тем не менее, чаще всего в Фазе действий игроки создают другой бонус, который называется **преимуществом**. В любом раунде Фазы действий игрок может пройти проверку

и напрямую создать преимущество, равное его итоговому дайсу. Это может быть *Координирование союзника*, *Воодушевление*, даже вырванный из бетона *Фонарный столб*.

Преимущество будет добавляться ко всем дальнейшим проверкам протагониста – само собой, если это не противоречит здравому смыслу. При желании преимущество можно отдать союзнику. Если преимущество предполагает возможность его улучшения (например, повышения *Информированности*), игрок может снова пройти проверку в целях создания этого же преимущества. Если его итоговый дайс превышает уровень преимущества, оно получает новое значение в размере итогового дайса. Если итоговый дайс уступает уровню преимущества или просто равен ему, преимущество вырастает на +1.

При желании игроки и противники могут ослаблять преимущества оппонентов – опять же, если это соответствует здравому смыслу. Если итоговый дайс персонажа хотя бы равен преимуществу оппонента, преимущество исчезает. Если итоговый дайс уступает ему, преимущество ослабевает на -1 уровень.

Если вы создаёте преимущество, и при защитной проверке противника выпадает хотя бы одна “единица”, вы можете вложить 1 СО, чтобы повысить уровень преимущества на +1.

Ослабление характеристик

Игроки могут ослаблять характеристики оппонентов по тем же правилам, по которым проходит и ослабление преимуществ. Например, если в комплекте способностей паладина из Братства Стали указано *Энергетическое вооружение d10*, итоговый дайс при атаке можно использовать для ослабления этой характеристики. Итоговый дайс d10 или d12 полностью устранил *Энергетическое вооружение* паладина до конца сцены. Более слабые итоговые дайсы просто понизят *Энергетическое вооружение* до d8.

Как обычно, ориентируйтесь на игровые реалии: пробить отверстие в *Силовой броне* можно лишь с помощью уникального вооружения, а лишить противника неотъемлемых характеристик вроде *Врождённых мутаций*, скорее всего, невозможно.

Помехи

Итоговый дайс можно использовать для создания штрафов, мешающих оппоненту. Такие штрафы известны в игре как **помехи**. Давление на болевые точки, провокация на бездумные действия, даже опутывание рук противника металлической проволокой – всё это выступает в роли помех. Жертва получает помеху на уровне, равном итоговому дайсу агрессора. Назовите помеху так, как вам удобно: *Ослепление*, *В ярости*, *Скован цепью*, *Под наблюдением*.

Помеха обладает значением, равным вашему итоговому дайсу (не меньше d6). С этого момента всякий, кто будет действовать против жертвы, сможет добавлять к своей проверке одну из её помех (или несколько, вкладывая по 1 СО за каждую).

Помехи можно увеличивать и устранять по тем же правилам, что и преимущества (например, герой может сбить с себя *Пламя* d6 или усилить *Бездумную ярость* d8, в которую впал противник). Если помеха выходит за пределы уровня d12, жертва выбывает из сцены. Никакой травмы она, однако, не получает.

Некоторые СЭФ позволяют обыгрывать преимущества и помехи более изобретательным образом. Например, СЭФ *Шпионаж* может позволить герою создать для противника помеху *Жучок*. До тех пор, пока жертва страдает от этой помехи, герой будет знать, где она находится и что делает. СЭФ *Чёрный маг* позволяет создавать новые Отличия Сцены до тех пор, пока у героя в руках остаётся преимущество *Демонический посох*.

Наконец, если во время защиты вы получаете результат выше, чем у противника, вы можете использовать свой итоговый дайс для создания преимущества или помехи на месте, не дожидаясь своего действия.

Бреши

Выпавшие при броске “единицы” называются бреши. Вы не можете добавлять их к результату броска и использовать в качестве итоговых дайсов: в текущей проверке они бесполезны.

Выпавшую у противника брешь можно использовать за 1 СО, чтобы создать ресурс посреди Фазы действий или повысить только что созданное преимущество на +1 уровень. Если вы хотели вложить 1 СО для добавления шестигранника к своему броску, а у противника выпала брешь, вместо шестигранника вы добавляете восьмигранник. Если вы собирались описать трюк, то вложение 1 СО наделяет вас не d8, а сразу d10.

Вы можете использовать сразу несколько брешей противника, но обязательно в разных целях: например, для совершения трюка и создания ресурса в пределах одного действия.

С повествовательной точки зрения бреши описываются как небольшие изъяны в речи, тактике или поведении персонажа. Благодаря брешам почти любое успешное или провальное действие обладает своими “но”. Вы прокрались мимо охранника, *но* оставили след на самом видном месте, и он увидит его, когда повернется. Вы произнесли страстную речь, *но* заставили старейшину почувствовать себя дураком, и он это запомнит. Вы залечили ранение, *но* потратили больше стимуляторов, чем планировали.

Даже в случае победы противника вы можете интерпретировать его бреши как светлые стороны в своём провале. “Угроза преступника навела на вас ужас, однако когда он приблизился, в глаз ему попал лучик света, отражённый от металлического значка у вас на груди. Вы можете попытаться схватить его, пока он не опомнился”. В таком стиле.

Кто оппонирует?

Простое правило: любой проверке должен кто-то противостоять. Если ваше действие предполагает сопротивление другого *одушевлённого* персонажа, будь то NPC, соседний

протагонист или волк в лесу, бросок против вас делается по обычным правилам. Оппонент выбирает характеристики и проходит проверку.

Но если ответный бросок делать некому, в дело вступает **запас рока**.

Запас рока

Запас рока определяет сложность любого действия, на которое некому “ответить”. Всякий раз, когда герой пытается перепрыгнуть яму, взломать замок или переплыть бурную реку – словом, выполнить действие, не предполагающее сопротивления со стороны одушевлённых противников, – игрок проходит проверку против запаса рока.

Фактически запас рока представляет собой набор дайсов на руках у ведущего. Эти дайсы ведущий кидает по тем же правилам, что и игроки – выбирая два дайса для получения результата и определяя один итоговый. Если его результат выше, действие игрока проваливается.

Зачастую в начале игры запас рока равен 2d6. Создатели рекомендуют добавить в запас рока третий или четвёртый дайс, если вы хотите подчеркнуть масштабность истории – например, если она повествует о мировой войне и стихийных бедствиях. Если ведущий просто желает повысить ставки, шестигранники можно заменить на d8 или d10.

Каждый раз, когда у игрока выпадает брешь, ведущий может предоставить ему 1 СО и добавить в запас рока d6. Если у игрока выпало сразу несколько “единиц”, ведущий либо повышает этот d6 на +1 уровень за каждую дополнительную брешь (например, до d10 при трёх брешах), либо берёт в свой запас по одному шестиграннику за каждую брешь. В последнем случае игрок получает равный объём Сюжетных очков (3 СО при трёх брешах).

Кроме того, вместо добавления шестигранника ведущий может повысить самый маленький дайс в запасе рока на +1 уровень.

Внимание: это ещё одно правило, опирающееся на драматургическую логику вместо законов реального мира. С каждым неудачным действием игроков запас рока растёт, а значит – повышается сложность дальнейших проверок. В начале игры, когда запас рока равен двум-трём шестигранникам, игроки с лёгкостью перепрыгивают бездонные ямы, замки открываются от простого чиха, а мэр города соглашается дать им базуку. В конце сгущаются тучи, сверкают молнии, из-за пыльной бури герои затрудняются открыть тот же самый замок, который легко открывался в начале, мэр кричит, что у него нет на них времени, а утомлённые ноги сами цепляются за коряги и не дают перепрыгнуть яму.

Чем ближе финал, тем больше дайсов громоздится перед ведущим – и тем чернее становится мир.

В некоторых сценах ведущий может заранее предупредить игроков о новых способах увеличения запаса рока. Например, если сцена испытывает нравственную чистоту

персонажей, заставляя их выбирать между выгодным злом и тяготами добродетели, выбор более лёгкого “тёмного” варианта может повысить все дайсы в запасе рока на +1.

Другой пример – Таймер. Ведущий выкладывает на стол дайс, отражающий близость угрозы (взрыва, полицейского рейда, пожара, песчаной бури, появления вражеской армии и так далее). Как правило, Таймер устанавливается на уровне d6. В начале каждого раунда Таймер увеличивается на +1 уровень. Если Таймер выходит за пределы d12, ведущий получает на руки сразу 2d12. Если это логично, герои могут пытаться понизить Таймер по правилам ослабления помех.

Наконец, ведущий может совершать преступные действия от лица NPC, добавляя итоговый дайс в запас рока: злодеи сбрасывают заложников с крыши, дракон сжигает деревню, чудовище нападает на семью персонажей и так далее.

Дайсы рока – то есть дайсы в своём запасе – ведущий может использовать для усиления своих действий. Делается это двумя способами. Во-первых, пожертвовав шестигранником из запаса рока, ведущий может добиться того же эффекта, который игроки получают за 1 СО. Так, вложив шестигранник, ведущий может добавить третий дайс к результату проверки или выбрать второй итоговый дайс. Если на руках у ведущего нет шестигранников, но есть более крупные дайсы, он может жертвовать ими.

Во-вторых, дайсы рока можно напрямую добавлять к проверкам антагонистов: в этом случае задействованные дайсы используются при броске, но затем исчезают целиком.

Если на руках у ведущего остаётся лишь один дайс, при проверках он бросает только его и определяет результат выпавшей цифрой. Поскольку итоговый дайс отсутствует, в случае успеха считайте, что он был равен d4. Если у ведущего вообще нет дайсов, он всё равно кидает d6, хотя и не может жертвовать этим дайсом для усиления действий антагонистов.

Кроме того, ведущий может вложить d6, чтобы создать новое Отличие Сцены (вроде *Пожара* или *Отключения света*). Если ему хочется разделить героев, он должен вложить дайс рока, равный самой высокой Кооперации, которой пользуются игроки в настоящий момент. Например, если все они работают в Команде, и у одного игрока эта Кооперация равна d10, вложение d10 из запаса рока позволяет ведущему напрямую определить, кто и какой Кооперацией будет пользоваться в ближайших нескольких раундах. Опирайтесь на соображения здравой логики: например, если под героями разошёлся пол, и они упали в разные части подвала, они будут Кооперировать Соло до тех пор, пока не смогут воссоединиться.

Ведущий может вложить любой дайс из запаса рока, чтобы превратить Отличие Сцены в *Сценическую помеху* равного уровня. Например, если в начале Сцены ведущий описывает Отличие *Пожар*, герои смогут использовать его на уровне d8, если пожар каким-либо образом им помогает, или на уровне d4, получая за это 1 СО. Если ведущий жертвует десятигранником из запаса рока, Отличие *Пожар* сменится *Полыхающим зданием d10*: с этого момента пожар будет только мешать героям.

При желании ведущий может вложить d6 из запаса рока, чтобы наделить Отличие Сцены отдельными характеристиками наподобие СЭФ. Например, каждый, кто пользуется Отличием *Ящик с гранатами*, получает эффект “Атаки по области”: добавляет d6 за каждого противника после первого и выбирает по одному итоговому дайсу на каждого. Отличие *Реактивный ранец* наделяет *Полётом* d6 любого, кто до него доберётся – и так далее.

В случае с Отличиями и Сценическими помехами вопрос доверия между ведущим и игроками поднимается остро как никогда. В официальных книгах описаны сцены, в которых ведущий может напрямую создать помеху или Отличие в переломный момент, не вкладывая в это дайсов рока.

В целом создатели предлагают считать, что ведущий может описать любые помехи, Отличия и другие интерактивные характеристики сцены *бесплатно* в самом начале. Если уже после этого он пытается изменить ситуацию, создав новые эффекты, мешающие протагонистам, он должен жертвовать дайсами рока.

Каждый раз, когда d12 из запаса рока используется против игрока напрямую, он получает 1 ХР. Когда d12 расходуется для усиления сцены (например, для создания чудовищных помех d12), 1 ХР получает вся группа.

Один из самых полезных способов применения дайсов рока заключается в том, что ведущий может вложить сразу 2d12, чтобы немедленно завершить сцену. Ведущий прямо диктует, чем разрешилась ситуация. Если к этому моменту герои явно одерживали верх над противниками и другими угрозами, ведущему рекомендуется позволить игрокам самим описать, чем всё кончилось.

Каждый раз, когда 2d12 используются для завершения сцены, все игроки получают по 2 ХР.

Инициатива

Инициативы как таковой в игре нет. Вместо этого первым ходит игрок, который должен действовать первым из соображений здравого смысла. В крайнем случае ведущий выбирает одного игрока по своему усмотрению. Затем этот игрок сам определяет, кто ходит после него. Когда все игроки совершили по одному действию, инициатива переходит к персонажам ведущего.

Если ведущий хочет, чтобы его персонаж сходил первым или хотя бы перед другим игроком, ещё не действовавшим в этом раунде, он выкладывает d6 из запаса рока.

Если ведущий пытается сходить первым, чтобы помешать персонажу, обладающему характеристиками наподобие Бдительности, Обострённых чувств или Молниеносных рефлексов, он должен вложить не d6, а дайс, равный подобной характеристике. Например, напасть из засады на обладателя Сенсорного восприятия d10 можно только ценой d10 из запаса рока.

При желании игрок, завершающий своё действие, может передать инициативу не союзнику, а ведущему. Это классический вопрос доверия: ведущий может наделить такого

игрока бонусом в виде Сюжетных очков или преимущества, отражающего изучение тактики противника, а может просто воспользоваться своим ходом бесплатно.

Вехи

Одна из сильнейших сторон игры заключается в психологической системе **Вех**. Фактически это дорожка из внутренних конфликтов героя. Всего в каждой Вехе три яруса: каждый даёт игроку очки опыта.

На первом ярусе конфликт чрезвычайно простой: например, если у вас – шпион, затесавшийся в команду соперников и влюбившийся в одного из её участников, то на первом ярусе Веха предложит ему очко опыта, если он сольёт своим нанимателям информацию о товарищах *или* проигнорирует указания нанимателя ради благополучия команды.

На втором ярусе выбор уже существеннее: шпион получит 3 очка опыта, если заманит команду в ловушку *или* открыто выступит против нанимателей.

На третьем ярусе герой делает окончательный выбор и получает 10 XP. После этого он выбирает новую Веху.

У каждого игрока по две подобные Вехи, и каждая с тремя ярусами. Большинство Вех прописаны так, чтобы персонаж метался между одинаково соблазнительными решениями, а не твердолобо шёл в одну сторону.

Тем не менее, если вы твёрдо намерены отыгрывать персонажа в одном конкретном ключе, Вехи могут и не предлагать особого выбора. В этом случае ярусы Вехи описывают три стадии развития личности персонажа: к примеру, на первом ярусе он заговаривает о симпатиях к оппоненту, на втором помогает ему избежать неприятностей, а на третьем полностью переходит на его сторону. Если вам знаком термин “сюжетная арка протагониста”, знайте, что это она.

В идеале все Вехи игрок расписывает на листе персонажа сам. Ведущий вправе лишь предложить Вехи, связанные с запланированной историей.

Вот десять Вех для разгона воображения.

Жизнь — это дар

1 XP, когда вы открыто выступаете против убийства живого существа или просите сделать это другого, менее щепетильного персонажа.

3 XP, когда вы причиняете эмоциональный стресс другому герою, оспаривая его методы, или принимаете активное участие в кровопролитии, соглашаясь, что некоторые не заслуживают милосердия.

10 XP, когда вы рискуете собой для спасения жертвы или убиваете кого-либо с особым ожесточением.

Я вижу их лица!

1 ХР, когда вы говорите о том, что натворили в прошлом.

3 ХР, когда вы бросаетесь навстречу опасности в качестве жеста самоискупления или совершаете ещё одно преступление.

10 ХР, когда вы рискуете жизнью ради спасения окружающих или рискуете окружающими ради спасения собственной жизни.

Вернуть должок

1 ХР, когда вы называете определённого персонажа своим заклятым врагом и объясняете, почему готовы пойти на всё ради его окончательной ликвидации.

3 ХР, когда вы превращаете жизнь этого персонажа в ад или сами едва не гибнете, пытаясь расправиться со своим старым врагом.

10 ХР, когда вы находите в себе силы простить злодея или гарантируете, что даже в случае вашей смерти другие герои будут преследовать его до тех пор, пока не поставят точку в его кровавой истории.

Беспечность как образ жизни

1 ХР, когда ваше стремление превратить жизнь в азартную игру ставит под удар всю команду.

3 ХР, когда ваша команда страдает от действий врага, которого нажили лично вы, либо когда ваше эксцентричное поведение привлекает ненужное внимание ко всей группе.

10 ХР, когда вы действуете вразрез с планом группы, потому что не слушали, что было запланировано, или когда вашей группе удаётся достичь своей цели именно потому, что вы отнеслись к делу немного серьёзнее.

Уйти красиво

1 ХР, когда вы объясняете, почему готовы отдать жизнь ради определённой цели.

3 ХР, когда вы игнорируете серьёзную опасность, продолжая выполнять поставленную задачу, или решаете отступить, чтобы вернуться более подготовленным.

10 ХР, когда вы продолжаете выполнять опасную работу даже после того, как другие члены команды сбежали, поддались панике или потеряли сознание от ранений, либо предпринимаете эгоистичное действие, откровенно мешающее достижению изначальной цели.

Наставник

1 ХР, когда вы настойчиво рекомендуете что-то другому герою или отговариваете его от определённого образа действий.

3 ХР, когда другой герой признаёт, что без вашего совета ему пришлось бы намного хуже, или когда вашу компетентность ставят под сомнение после значительного провала.

10 ХР, когда вы подвергаете себя колоссальному риску ради союзников или допускаете угрозу для жизни другого протагониста, решив, что ваш опыт слишком важен, чтобы погибнуть сейчас.

Я никогда не промахиваюсь

1 ХР, когда вы производите впечатляющий выстрел впервые за сцену.

3 ХР, когда вы спасаете ситуацию одним точным выстрелом или активируете оба Предела после досадного промаха.

10 ХР, когда вы вкладываете сразу 5 СО для совершения почти невозможного стрелкового трюка или промахиваетесь, отбрасываете оружие в сторону и решаете вопрос иначе.

Секретные операции

1 ХР, когда вы договариваетесь с кем-либо вне группы о действиях, не совпадающих с планами других героев, и либо выполняете задуманное, либо передумываете в последний момент.

3 ХР, когда вы рискуете интересами группы ради личных целей или создаёте союзнику ресурс d8 посредством опасных контрактов.

10 ХР, когда вы подставляете под удар товарища, чтобы уцелеть самому, или рискуете жизнью, защищая своих друзей.

Да не за что!

1 ХР, когда вы рискуете ради помощи другу или воздерживаетесь от этого, несмотря на отсутствие явного риска.

3 ХР, когда вы помогаете другому герою избавиться от стресса или используете в личных целях то, что могло бы помочь другим.

10 ХР, когда вы отказываетесь от солидной награды в пользу другого героя или преуменьшаете чужие заслуги, чтобы выдвинуть на передний план свои.

Пули и гуманизм

1 ХР, когда вы проявляете заботу о тех, кто переживает потерю.

3 XP, когда вы расходуете СО в попытке облегчить чужую боль или решаете, что в мире существуют люди, не заслуживающие вашей заботы.

10 XP, когда вы жертвуете чем-то важным ради страдающего человека или отказываете кому-то в помощи, объясняя, что так вы сможете помочь большему количеству человек.

Приобретения

Поскольку ещё при создании персонажа игрок может приписать себе большинство интересующих его характеристик, опыт в игре можно тратить как на развитие персонажа, так и на приобретение временных бонусов. Называются они так, как и должны называться: **Приобретениями**.

Любое Приобретение стоит 5, 10 или 15 XP. Конкретного списка Приобретений просто не существует: ведущий готовит их для каждой крупной части игры или позволяет игрокам предлагать свои варианты.

Вот десять примеров Приобретений, связанных с сеттингом Первой мировой и Октябрьской революции.

- **[5 XP] Кровавый угар:** Война притупила ваши чувства. Вы немедленно снимаете с себя весь ментальный или эмоциональный стресс либо понижаете на -1 уровень соответствующую травму.

- **[5 XP] Молюсь за тех и за других:** Если вы зарекомендовали себя как достойный человек, пытающийся остановить братоубийственную войну, трата 5 XP позволяет вам гарантировать, что противники в этой сцене не будут причинять вам реальный вред, а при наличии такой возможности даже попытаются отпустить вас с миром.

- **[5 XP/10 XP] Бей гадов!** Если в сцене присутствуют второстепенные персонажи, выступающие на вашей стороне, вы можете пожертвовать 5 или сразу 10 XP. С этого момента и до окончания сцены или всего Акта (в зависимости от объёма опыта) всякий раз, когда вы будете вкладывать 1 СО для добавления третьего дайса в результат, исключительный успех будет засчитываться за каждые 3 очка превосходства вместо 5.

- **[5 XP/10 XP] Поддержка семьи:** В любой Переходной сцене, в которой вы проводите время с семьёй или хотя бы поддерживаете с ней контакт при помощи писем и личных посланников, вы можете ослабить любой вид стресса ещё на -1 уровень. Если вы тратите 10 XP, одна из ваших характеристик, отражающих волю, упорство или попытки сойтись с другими людьми, навсегда повышается на +1 уровень.

- **[5 XP/10 XP] Общее дело:** За 5 XP вы можете вызвать на помощь команду из четырёх союзников. За 10 XP вы можете просто назвать задачу, которую они выполняют за вас – в пределах разумного.

- **[5 XP/10 XP] Боевые награды:** За 5 XP персонаж получает новую характеристику d8. За 10 XP он может либо добавить в комплект характеристику d10, либо добавить сразу две

способности d8, но только обзаведясь Пределом, который отражает повысившиеся ожидания от награждённого протагониста.

- **[5 XP] Знай своего врага:** При столкновении с противником вы можете устранить любую его способность или один ценный СЭФ, просто вложив 1 СО или добавив d6 в запас рока. Этой способностью вы обладаете до конца игры.

- **[10 XP] Новейшее вооружение:** Повысьте либо одну, либо две боевые способности на +1 уровень. Во втором случае вы получаете ещё не проверенное вооружение, при использовании которого “брешами” при проверках считаются и “единицы”, и “двойки”, хотя только “единицы” нельзя добавлять к результату броска.

- **[5 XP/10 XP] Военный талант:** Вы проявляете неожиданный стратегический дар. За 5 XP вы можете дать ценный совет союзникам, существенно ослабив любую угрозу по своему выбору: например, устранив помеху, вызванную артиллерийским огнём, или ослабив все боевые характеристики противников на -1 уровень. За 10 XP вы приобретаете СЭФ, отражающий ваши лидерские способности (наподобие *Вдохновения*, позволяющего повысить Кооперацию вашей группы в Команде на +1 уровень при ближайшем действии ценой 1 СО).

- **[5 XP/10 XP] Одумайтесь, братцы!** Трата 5 XP позволяет вам заявить, что некоторые из противников не поддерживают своё начальство всем сердцем. Это означает, что до конца сцены они не станут вам препятствовать, даже если и не станут оказывать помощь. Трата 10 XP заставляет их активно поддерживать вас в борьбе против собственной организации.

Создание персонажа

Не считая фундаментальных ограничений (например, в каждом комплекте способностей есть Предел, Кооперация всегда равна d6+d8+d10, у персонажей должно быть по три Отличия), в игре попросту нет требований к созданию протагониста.

Игрок выбирает любые интересующие его способности и приписывает им любой уровень мастерства, который считает нужным. Если ведущему кажется, что персонаж слишком слаб или эффективен в сравнении с остальными, он может внести любые корректировки. Как всегда, **Cortex Plus** ожидает простого доверия между игроками.

С другой стороны, ведущий может назначить конкретные ограничения – например, решив, что у игроков не может быть больше двух комплектов способностей, а характеристики должны соответствовать одному из заранее определённых шаблонов. Например, ведущий может дать игрокам на выбор такие модели:

- одна способность d10, одна d8 и две d6
- три способности d8 + две d6
- две d10
- четыре d8

- по три СЭФ и одному Пределу в двух комплектах
- один комплект с пятью СЭФ и двумя Пределами
- два комплекта: в одном три СЭФ и один Предел, в другом четыре и два соответственно
- одна Специализация d10 и две d8
- две Специализации d10
- четыре Специализации d8

Это просто пример: никаких реальных ограничений в правилах не существует. В сработавшихся компаниях, в которых каждый игрок доверяет другому, легко уживаются даже персонажи фундаментально разного уровня силы.

Слишком много дайсов

Возможность создания персонажа с любым количеством характеристик порой приводит к загромождению игры постоянным отбором способностей для броска. Между тем, в официальных книгах достаточно мало героев, которые пользуются при проверке более чем пятью или даже четырьмя дайсами.

Обратите внимание, что чем меньше вы кидаете дайсов, тем сильнее становится роль каждого из них. Вы видите, что победили в проверке благодаря использованному Отличию и Кооперации с Другом – или благодаря Молитве, которую вы создали как преимущество перед стрессовой ситуацией. При проверках с десятками дайсов подобные тонкости не видны: они просто теряются в массе безликих “кубиков”.

Некоторые персонажи из официальных материалов даже не обладают Специализациями, а их единственный комплект способностей состоит из двух-трёх характеристик. Чем меньше дайсов у вас на руках, тем больше времени вы уделите описаниям: например, предложив другому игроку рассказать, как именно вы с ним кооперируетесь, даже если *технически* это ваш ход.

Развитие характеристик

Хотя игрок может приписать себе сразу все интересующие способности на любом уровне, после начала игры изменить их можно лишь за очки опыта.

За 5 очков можно

- Заменить существующее Отличие новым
- Добавить или заменить Предел в комплекте способностей
- Поменять местами значения двух видов Кооперации

За 10 очков можно

- Добавить новый СЭФ в комплект способностей

- Повысить характеристику d6 или d8 на один уровень
- Добавить новую характеристику d6 в существующий комплект
- Устранить Предел из комплекта способностей, обладающего хотя бы одним другим

Пределом

За 15 очков можно

- Повысить характеристику d10 на один шаг
- Заменить существующий комплект способностей новым
- Добавить новую Специализацию d8 или повысить Специализацию d8 до d10.

Стоимость повышения до Грандмастерской Специализации не указана.

Игрок может потратить 1 ХР для того, чтобы получить 1 СО. Это также увеличивает минимальный объём СО, который он получает в начале каждой игровой сессии, до максимума в 5 Сюжетных очков (полученных ценой вложения 4 ХР).

И это всё

Описанные здесь правила — не единственные, существующие в **Cortex Plus Heroic Roleplaying**. Если вам интересно, пробежитесь глазами по официальным книгам. Однако это буквально всё, что вам нужно для успешной игры.

Попутного ветра!